

Member of HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年2月13日
68
遊戲誌
GAME PLAYERS MAGAZINE
每本港幣35元
兩大附錄隨書附送 · 不另收費
HYPER電腦遊園地
業務機戰隊EX
台灣「電腦育樂多媒體展」
世嘉新作全力出擊！
香港「超級無敵
PlayStation樂園」
PlayStation強勢誰可匹敵！
聲中之星
日本遊戲聲優特輯
首選新作
PlayStation
《鞴孖B VIRTUAL阿呆症候群》
《激走GRAND RACING》
SEGA SATURN
《WINTER HEAT》
NINTENDO 64
《SIM CITY 2000》
詳盡攻略
《BIOHAZARD 2》
《BLAZE & BLADE》
《AZEL~PANZER DRAGOON RPG》
《SENTIMENTAL GRAFFITI》
《金田一少年之事件簿～星見島悲哀的復仇鬼》
SQUARE 98年全新RPG作品登場！
Xenogears全面介紹
© 1998 SQUARE

第 68 號 目錄





遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

SQUARE 98 年 RPG 第一炮全力介紹

遊戲誌號外

新專欄陸續登場

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

遊戲誌附錄

A：業務機戰隊 EX

B：HYPER 電腦遊戲地

隨書附送．不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、覺羅、怪獸、積奇、非洲
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

增強版 STREET FAXER II'

主廚：丁丁君
副廚：阿三杉淳、喬丹、仁魂

漸漸證實的真相

美國MCI電訊業協會的副主席Vint Cerf在最近一次的演講中，透露了世嘉與任天堂正為自己的主機（是甚麼機種則沒有說明）中，加入Internet方面的功能，這麼說……還有可以說是相關的新聞，就是世嘉無故取消與3Dfx協議方面的官司，世嘉被判敗訴，必須交還和禁止使用一切由3Dfx給予的商業資料和秘密，不知其後會有甚麼影響。

而世嘉會長大川功在上個月23日的CSK GROUP新春晚會上，則終於正式表明和Microsoft合作發展新主機，並以Windows CE作為遊戲開發平台，發售日期及性能約在兩個多月後會有官方發表，相信會是等待日本的春季東京遊戲展吧。大川先生談到這部新主機時，亦認同實時的聯網系統及衛星通信將會是日後遊戲所走的路……然而外間也傳出其他消息，說這部新主機在日本的推出日期會在99年3月。（仁魂）

首個公布的DURAL（？）遊戲

完全沒錯！美國的Interplay在上個月23日正正式式宣布會為世嘉新主機製作遊戲，首作是個多邊形體育遊戲，題材是美國職業棒球聯盟（Major League Baseball），Interplay此舉是因為它一早得到授權，所以希望快過其他公司諸如Electronic Arts、Acclaim、Midway、Accolade、Konami等等，期望可以得到豐厚的利潤，又真是很快的，快到就連世嘉都未作出任何有關的具體公布，你便通告天下。不過有些人說得對，大家估其他公司不會作出相對的部署？（仁魂）

DURAL唱起狂人調

知不知第二隻公布的世嘉新主機遊戲是甚麼呢？便是大家熟悉的「Looney Tunes」，Infogrames宣布取得版權，會以Looney Tunes的角色製作五個遊戲，分別有N64、PlayStation以及世嘉新主機版本，現在開發人員與華納公司全力努力中，預計99年初推出。（仁魂）

GAMEBOY照住你打機

原定於今年情人節推出的「GAMEBOY POCKET」金・銀版本突然宣佈中止生產，但取而代之的，是任天堂公布將於今年4月14日推出一種附設背燈的新型GAMEBOY「GAMEBOY LIGHT」，售價6800日圓。這種新型GAMEBOY會比現時的「GAMEBOY POCKET」稍大，但其內置的背燈機能卻使你能在黑暗的環境下如常享受各款GAMEBOY遊戲。

或許有人會估計這種「GAMEBOY LIGHT」很花電吧？剛好相反，這新型機在不使用背燈時的電池壽命比舊機多2.5倍，可連續使用約20小時，即使是使用背燈時，亦能運作約12小時，省電得很。

隨着「GAMEBOY LIGHT」的推出，「GAMEBOY POCKET」的售價會調低至5800日圓。（丁丁君）

CESA大賞'98提名名單發表

由多間大規模遊戲生產商聯合組成的CESA去年創辦無分機種的「CESA大賞」後，不知不覺已經過了一年，換言之新一屆「CESA大賞'98」快要舉行；主辦單位最近已公開了獲提名的54個作品，由2月20日起至3月20日接受電話及網上投票（網址=http://www.cesa.or.jp）。

去年SATURN憑《櫻大戰》勇奪冠軍寶座，今年亦有14個作品獲提名，但面對《FF7》、《FFT》等PlayStation 97年暢銷作品，到底能否再下一城呢？（丁丁君）





獲提名作品名單

NO.	作品名稱	公司名稱	機種
1	I.Q	SCE	PS
2	惡魔城～月下之夜想曲～	KONAMI	PS
3	Ultima Online	ELECTRONIC ART	WIN
4	ACE COMBAT 2	NAMCO	PS
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	CAPCOM	SS
6	風之古洛羅亞	NAMCO	PS
7	CULDCEPT	SEGA	SS
8	大盜伍佑衛門	KONAMI	N64
9	加油！森川君2號	SCE	PS
10	九龍風水傳	SME	PS
11	古惑狼	SCE	PS
12	GRAN TURISMO	SCE	PS
13	GRANDIA	GAMEART	SS
14	在遊戲中發現！！TAMAGOCHI	BANDAI	GB
15	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	PS
16	SAGA FRONTIER	SQUARE	PS
17	日本足球聯賽創造職業球會	SEGA	SS
18	實況棒球'97開幕版	KONAMI	PS
19	實況 WORLD SOCCER 3	KONAMI	N64
20	新世紀 EVANGELION 2nd Impression	SEGA	SS
21	超級機械人大戰F	BANPRESTO	SS
22	STARFOX 64	BANPRESTO	SS
23	全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA	SEGA	SS
24	打吡賽馬	ASCII	PS
25	TIME CRISIS	NAMCO	PS
26	陸行鳥之不思議迷宮	SQUARE	PS
27	DIDDY KONG RACING	任天堂	N64
28	TALES OF DESTINY	NAMCO	PS
29	DEAD OR ALIVE	TECMO	SS
30	DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS	ATLUS	SS
31	DX人生遊戲II	TAKARA	PS／SS
32	電車GO！	TAITO	PS
33	TOMB RAIDER II	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	PS／SS
34	心跳回憶劇場系列～虹色的青春	KONAMI	PS／SS
35	TOBAL 2	SQUARE	PS
36	信長之野望・將星錄	光榮	WIN／Mac
37	爆 BOMBERMAN	HUDSON	N64
38	FINAL FANTASY VII	SQUARE	PS
39	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	PS
40	FAMISTA 64	NAMCO	N64
41	武士道之刃	SQUARE	PS
42	啫喱方塊 SUN	COMPILE	PS／SS
43	龍之戰士III	CAPCOM	PS
44	前線任務2	SQUARE	PS
45	瑪莉工作室	GUST	PS／SS
46	LET'S HIT THE LINKS	SCE	PS
47	MOON	ASCII	PS
48	桃太郎電鐵7	HUDSON	PS
49	怪物農場	TECMO	PS
50	勇士恐龍冒險島	任天堂	N64
51	RIVIN THE SEQUEL TO MYST	SUN電子	WIN／Mac
52	RAYSTORM	TAITO	PS
53	洛克人 DASH	CAPCOM	PS
54	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	PS

廣井王子最新監修作品

創下《天外魔境》、《櫻大戰》等著名系列的日本遊戲界奇才廣井王子，終於又有新作公開了，這次他所屬的RED COMPANY會為博報堂製作一個名為「火魅子傳《renge》戀解」的遊戲，以古代的日本「九洲」為舞台，內容包括戰略及戀愛育成部份，預計98年秋推出。（丁丁君）



魔法軍團登陸日本為港爭光

玩開電腦遊戲的讀者，相信不少會聽過由香港公司「GAMEONE」所製作的S.RPG《魔法軍團WARLOCKS》吧？雖然推出了只是一段很短的日子，但這作品已定於98年3月推出日本的WIN 95版本，由TGL負責日本方面的發行；GAMEONE為配合日本人的口味，特別將EVENT場面的人物造形照全部重新繪畫，此外據説遊戲整體的難易度會有所調低，務求令這作品更為大眾化。



看過新畫的人物造形後，會否令你有衝動到時購入這日文版一試？（丁丁君）





MD或是DVD



傳聞Sony已經着手開發新主機，暫時的消息是正在考慮以MD或是DVD-RW為媒介，其實最初的方案是最新形態（尚未公布）的MD，不過由於與任天堂的64DD太過相似，故而提出第二個方案——採用DVD-RW，反正Sony和Philips已經製作DVD-RW機，但最大問題就是價錢會較高，所以暫時未有定案。

然而據說在96年底，Sony已經開始新主機的計劃，但是由於最初設計不受遊戲商歡迎，所以要重新開始，使整個計劃有所延遲，估計新主機會在99年聖誕節於日本推出。

至於其他傳聞是採用14M RAM，以及每秒能夠處理200萬個多邊形圖像等等。此外，也有一些預想圖出現（圖為採用DVD-RW版本）。（仁魂）

D之食桌2原來在……

《D之食桌2》的廣告在Saturn專門雜誌出現，引起大家的不少揣測，認為會在Saturn推出，然而飯野賢治最近私底下表明，《D之食桌2》應該是於尚未公布的主機上推出，而且亦已經進行遊戲Debug的工作，而官方的公布會在5月23、24日左右公開，換言之機種都是世嘉的新主機吧！

此外，暫名為「300萬隻RPG」的遊戲亦會在同一機種發售。（仁魂）



還看生化危機



Capcom宣布會利用4M RAM卡，在Saturn推出《BIOHAZARD 2》，並非甚麼全新遊戲，而是與Playstation版本差不多，改動會有幾多？真是看看4M RAM咭的功能可以去到甚麼地步了！

説起《BIOHAZARD 2》，它的銷售情況驚人，截至上星期為止，日本是180萬隻，而美國是70萬隻，可不可以打破《Final Fantasy VII》的記錄呢？很快便會知道。（仁魂）

新年搵銀用最終兵器出動！



大家喺新年收得多唔多利是呢，果然大家都係儲埋啲彈藥過新年，新年一過（啲GAME舖開番舖），去買GAME嘅人潮就好似行花市咁多，真係估唔而家一年可以行兩次花市。而喺呢一片旺場嘅時候，嗰枝叫做：『PlayStation遊戲《BIO HAZARD 2》主角LEON用"對喪屍戰用最終兵器"「DESERT EAGLE .50AE」』嘅氣槍都總算趕得切出動，成為新年搵銀用最終兵器(個名真係長)。開頭好多舖頭都冇乜興趣入呢枝槍（話晒都只係玩具吖），但係一啲槍舖都有入貨，仲係賣$1100左右（嘩！枝槍買成兩萬幾日圓㗎，而家五算都唔駛），立刻吸引咗唔少嘅GAME友買嚟玩吓，啲GAME舖知道好賣就立即入貨啦，搞到缺貨非常，截稿前最新海鮮價$1850都仲要有現貨，冇錯！技槍基本上已經斷咗貨，而家訂都要去到下個月先至有貨返（好似話連日本都缺貨喎……），《BIOHAZARD 2》除咗係GAME勁之外，連枝槍都咁好賣，真係厲害厲害。（喬丹）

《BIOHAZARD 2》特別SAVE大收旺場

《BIOHAZARD 2》除咗原裝GAME好賣、美版日版反蛋GAME好賣、枝槍好賣之外，原來連特別SAVE都好賣得，旺角同深水埗一啲賣開特別SAVE嘅舖頭而家出咗幾個《BIOHAZARD 2》嘅特別SAVE，除咗用金手指改到男女主角一開始就有啲無限勁槍外，仲改咗啲隻GAME原本隱藏咗嘅秘密裏關出嚟添。嗰幾間舖頭淨係賣SAVE都賣到冇停手，不過聽聞好係話個最後裏關SAVE仲有啲問題，所以冇得賣住喎。（喬丹）



金眼睛可以無占士邦

美高梅（MGM）電影公司決定與Electric Arts共同推出「Tomorrow Never Dies」（明日帝國）的同名遊戲，甚至一些以昔日占士邦電影為題的遊戲，例如：「War Games」、「Return Fire」、「Rollerball」等等，其他資料未有決定。

那麼Rare正製作的《GoldenEyes 2》又如何？十分簡單，不用占士邦做主角囉！好似是用其他角色擔當，哈！沒有占士邦的《GoldenEyes 2》最終又是甚麼局面呢？（仁魂）

魔宮屠龍？慢慢等吧！

如果你是等待《Dungeons & Dragon Collection》的話，那麼還有漫長的日子，事關Capcom表示由於《D&D Collection》在公司今年的產品中位列後排，在人力資源調配之下，整隊開發人員會轉至負責其他計劃。在這個情況之下，相信原訂今年春季發售已經不大可能，而它何時可以重見天日的呢？唔……(仁魂)

翻版限定SAVE卡



近日筆者喺GAME場見到一張非常特別嘅PlayStation SAVE卡，天呀！呢個世上竟然有一張磨沙透明嘅冬季限定版SAVE卡？（原本只有磨沙奶白半透明）睇真啲先至見到原來係翻版貨，雖然唔係貴（話哂都冇當原裝嘅賣），但係原裝嘅春季限定版SAVE咭都出咗啦，而家先至出冬季限定嘅翻版遲唔遲啲呀！（喬丹）

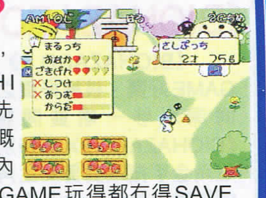
《SENTIMENTAL GRAFFITI》出師不利、《BUST A MOVE ~ DANCE & RHYTHM ACTION ~》新年旺相



正如上期所説，《SENTIMENTAL GRAFFITI》一出就跌價，嚇到好多行家就算唔賺錢都去哂啲貨。但係相反隻《BUST A MOVE ~ DANCE & RHYTHM ACTION ~》就唔同喇，每當有GAME舖DEMO隻GAME嘅時候，都吸引倒唔少嘅人圍觀，可能新年係一家大細歡樂嘅日子，呢隻老少咸宜嘅GAME食正個勢，成為又一賣斷貨嘅遊戲，截稿前訂貨價已經去到$550喇。（喬丹）



翻版《在世嘉發現！！TAMAGOCHI PARK》冇得SAVE！？



冇錯！係度要提醒各路GAME友，隻《在世嘉發現！！TAMAGOCHI PARK》係一定要用佢張專用SAVE卡先至可以SAVE嘅，就算用原裝嘅SATURN SAVE卡都係唔得嘅（部機嘅內置SAVE RAM都唔得）。所以就算翻版GAME玩得都冇得SAVE（冇得SAVE點玩呀？），如果各位真係鐘意TAMA嘅話，都係買返隻原裝GAME啦。（喬丹）

第二次翻版機械人大戰G？

近日經過黃金場時候，發覺有人正在用SUPER GAMEBOY玩《第二次超級機械人大戰G》，細看之下，卻發覺遊戲中所用的文字竟然全部變成了中文！想不到弄反蛋的商人竟然有這麼好的閒情逸緻，將遊戲中的全部文字中文化……據估計這東西很有可能是台灣所製的，因為裏面各機械人的譯名全是跟足台灣慣用方式的，簡單來説就是高達變了做「鋼彈（GUNDAM嘛……）」。

希望不久的將來，會有人隨合法途徑正式將這類大作翻譯成中文版推出吧。（丁丁君）

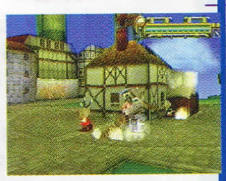
截稿前的超新作情報篇

據可靠消息透露，等到頸都長嘅《蘿蔔頭散場篇》已定於4月23日趕住喺假期前推出，價格未定；至於繼《4》之後移植往PlayStation的《FINAL FANTASY V》則同樣會於4月推出，遊戲基本上會忠於原著，但同樣會追加CG動畫製作的OP片段，試玩過後的感覺是……戰鬥時仍存在上次《4》移植時的問題（畫公仔唔想畫出腸）；BANDAI的《TAIL CONCERTO》會於4月16日推出，遊戲內的人物全是貓狗，世界觀則有點像「天空之城」，算是個不錯的佳作，定價358元；此外《新世紀EVANGELION鋼鐵之女朋友》上期才公布推出SATURN版，想不到這麼快又公布會在PlayStation推出，這是PlayStation首次推出的EVA遊戲，行貨將有普通及限定版之分，定價420元（限定版未有定價）。

最後是另一個移植自街機的作品《POCKET FIGHTER》，這次移植中會加入不少新元素，除了CAPCOM遊戲家用化時常見的TRAINING模式外，還有一個新設計的EDIT模式，這遊戲將於4月23日推出，售價378元。（丁丁君）













女神布告版抽獎結果

各位讀者非常抱歉，基於日本廠方限制的關係，《SOUL HACKERS》的攻略目前將會暫時告一段落，若有機會於不久將來一定會把其餘攻略情報刊登。至於抽獎結果方面，得獎者會有另函通知領獎事宜，另外截至現時為止《女神轉生》的TRADING CARD由於仍未推出，獲得大獎的朋友需要稍為等待，敬請留意。（FUKUDA）

大獎（3名）《女神轉生》TRADING CARD一盒
林顯杰、陳偉明、PAN CHENG KUO

二獎（3名）《惡魔召喚師》電腦資料集
陳志舜、利家諾、SZETO KOK YIU

三獎（5名）《惡魔全書第二集》
張兆宇、林仕堅、鄧兆鑑、HO CHUN KI、AU MAN CHEUNG

特別獎A（1名）《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK 馬秀盈

特別獎B（1名）《女神異聞錄》四格漫畫3本 唐浩雲

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

遊戲誌號外

超級無敵PlayStation樂園特別號

出紙兩大版
隨68期遊戲誌免費贈閱

明星坐鎮勢必墟冚
超級無敵PlayStation樂園強勢展開！

【本誌訊】Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited於一月二十四日及一月二十五日，假銅鑼灣時代廣場舉行了一次名為「超級無敵PlayStation樂園」的大型活動，吸引了大批市民到場參觀。

時代廣場一向是銅鑼灣區的熱門購物地點，這次為期兩天的展覽，便吸引了16000人次到場，將會場一帶擠得水洩不通，所有到場人仕除了可得到由SCEH送出的「巨型超級無敵PlayStation樂園海報」、「PaRappa匙扣」及最近的「PlayStation新作試玩版」作為記念品外，本港的遊戲雜誌亦趁這個好機會大搞宣傳，本刊當日便在會場內大派特製的《BIOHAZARD 2》PS記憶卡貼紙。



開幕典禮於第一天下午一時三十分開始，到場嘉賓有Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited董事長安田哲彥先生，「超級無敵獎門人」曾志偉、林曉峰、錢嘉樂，歌影視紅星張達明、黃偉文、車沅沅、趙學而以及專程由日本遠道而來的特別嘉賓PaRappa。多位「超級無敵獎門人」更於第二天主持「PlayStation超級無敵大接觸」，即場考驗觀眾急才及反應，大鬥超級無敵馬拉松及模仿鐵拳3必殺技，大派禮物。

超級無敵PlayStation樂園有如大型電視遊戲樂場，整個樂園分為兩個部份，第一部份包括全年亞洲最受歡迎的十九款PlayStation電視遊戲、表演台及禮品換領處，第二部份則設有六組設計新穎的遊戲攤位，提供多款最近、最刺激的電視遊戲供現場觀眾試玩。每個攤位代表每個遊戲軟件供應商，當中包括BANDAI、NAMCO、KONAMI、SQUARE、HUDSON及Sony Computer Entertainment Inc.，身為《遊戲誌》讀者的你可有出席？





粵語版本格外留神

PaRappa the Rapper 與觀眾齊齊 Rap



《PaRappa the Rapper》為日本的遊戲市場帶來了一個很大的衝擊，最近這遊戲被配上中文字幕在本港正式推出，而大會亦找來遊戲中的主角「PaRappa」到場主持展覽會中第一個比賽「PaRappa the Rapper齊齊Rap」。



PaRappa身形巨大，就連所用的控制器亦巨大過人，不過這並未難到在場的參賽者，而司儀林曉峰及梁康妮的鬼馬旁述，亦正好配合了這個古靈精怪的遊戲。

《鐵拳 3》大戰臥虎藏龍

為配合即將於98年春移植至PlayStation的著名格鬥遊戲《鐵拳3》，大會在第一天下午，舉行了一場「鐵拳3盟主爭霸戰」；格鬥遊戲一向在香港大受歡迎，而這次比賽便吸引了不少高手前來參加，由於比賽所用的是街機版本，每位高手都能毫無保留地發揮最高實力，冠軍除了獲得獎盃、獎狀



外，更有由大會特製的風間仁手套，後來冠軍在台上接受訪問時，透露出他原來正是香港《鐵拳2》比賽的優勝者！這真可算是「深藏不露」了。最後，本港某遊戲雜誌的編輯與冠軍進行了一場友誼賽，為在場的觀眾帶來了一陣驚喜。



SCEH 給香港讀者的話

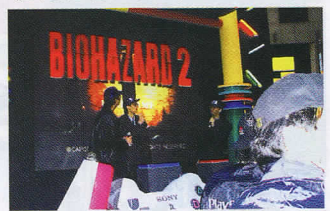
各位《遊戲誌》的讀者你們好！

感謝《遊戲誌》的讀者光臨「超級無敵PlayStation樂園」。見到那麼多香港機迷，我們真的很開心啊！希望大家ENJOY了舞台上的表演和試玩，也拿到了你所喜歡的海報。同時感謝《遊戲誌》的協助。在會場上你也拿到了BIOHAZARD 2的貼紙吧？還有，《遊戲誌》的超級編輯在舞台上的表演也很精采！（高木美惠子）

與本港遊戲雜誌攜手合作

「遊戲誌」編輯大談《BIOHAZARD 2》

難得香港首次推出與遊戲同日發售的遊戲攻略本，加上該作品是萬眾期待的《BIOHAZARD 2》，SCEH於是



便和本刊合作，在兩天展覽會的下午舉行了一次「BIOHAZARD 2大會」，由《BIOHAZARD 2攻略全書》的編輯J.J與米奇、ZAC一起大談遊戲中各種鮮為人知的秘密。同場更安排了一次別開生面的「刀仔拮喪屍」比賽，在《遊樂誌》編輯霸王丸示範過後，十位參賽者輪流上台挑戰；所有參賽者除了可得到贈閱作為記念，冠軍更獲得現已斷市的第66期《遊戲誌》BIOHAZARD 2特別限



定版。

第二天我們放寬了比賽規則令難易度降低，更請來SCE方面的今井先生作新玩法的示範。比賽過後，ZAC和台下觀眾大玩包剪錘，勝出的觀眾只要回答一條和《BIO HAZARD》系列有關的簡單問題，便能馬上獲得豐富的獎品。



超級無敵 PlayStation 樂園節目日程表

24/1/1998（星期六）	
11：00a.m.	超級無敵 PlayStation 樂園遊戲試玩
1：30~2：00p.m.	開幕典禮
2：00~2：30p.m.	「PaRappa the Rapper 齊齊 Rap」即場報名
2：30~3：30p.m.	「PaRappa the Rapper 齊齊 Rap」大賽
3：30~4：00p.m.	「鐵拳 3 盟主爭霸戰」即場報名
4：00~5：30p.m.	「鐵拳 3 盟主爭霸戰」開始
5：30~6：30p.m.	《BIOHAZARD 2》大會
25/1/1998（星期日）	
11：00a.m.	超級無敵 PlayStation 樂園遊戲試玩
1：00~2：00p.m.	PlayStation 超級無敵大接觸（獎門人曾志偉、獎老林曉峰、錢嘉樂同你玩遊戲兼大派獎品）
2：30~3：00p.m.	「Bloody Roar 盟主爭霸戰」即場報名
3：00~4：30p.m.	「Bloody Roar 盟主爭霸戰」開始
4：00~5：30p.m.	《BIOHAZARD 2》大會
5：30~6：00p.m.	閉幕儀式
6：30p.m.	結束

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
BIO HAZARD 2 (52票)
生產商：CAPCOM


第二位
FINAL FANTASY VII (39票)
生產商：SQUARE SOFT


第三位
BIO HAZARD (17票)
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
X-MEN VS 街頭霸王 (32票)
生產商：CAPCOM


第二位
拳皇96 (28票)
生產商：SNK


第三位
超級機械人大戰F (24票)
生產商：BANPRESTO

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97 (82票)
生產商：SNK


第二位
街頭霸王III2ND IMPACT (17票)
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王 III (9票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作

第一位
鐵拳3 (92票)
生產商：NAMCO

第二位
拳皇97 (79票)
生產商：SNK


第三位
BIO HAZARD 2 (33票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位
拳皇97 (109票)
生產商：SNK


第二位
櫻大戰2 (85票)
生產商：SEGA


第三位
超級機械人大戰F (完結編) (54票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (31票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰 (22票)
生產商：SEGA


第三位
街頭霸王 III (20票)
生產商：CAPCOM

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (42票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97 (26票)
生產商：SNK


第三位
BIO HAZARD 2 (14票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (65票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
BIO HAZARD 2 (28票)
生產商：CAPCOM


第三位
BIO HAZARD (18票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
櫻大戰 (37票)
生產商：SEGA


第二位
超級機械人大戰F (30票)
生產商：BANPRESTO


第三位
GRANDIA (17票)
生產商：GAME ARTS

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵 (43票)
遊戲：拳皇'97

第二位
KEN (23票)
遊戲：少年街霸2


第三位
古蘭特 (17票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞 (53票)
遊戲：餓狼傳說


第二位
春麗 (24票)
遊戲：街頭霸王系列


第三位
真宮寺櫻 (7票)
遊戲：櫻大戰

今期獎品

PlayStation 主機 ....1 名
《BLUE BREAKER》海報 ....1 名
《幻想時空》海報 ....1 名
《SENTIMENTAL GRAFFITI》月曆 ....1 名
《DAM DAM STROMPLAND》體驗版 .....1 名





《FARLAND SAGA》POSTCARD ....5 名

第 66 期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機 ....1 名
TERRY NG

PlayStation 版《鐵拳 3》月曆 .... 5 名
吳文敬　黃卓豪　黃柏希
SHARON LAM　JACK WO

《PARADISE EVE》海報 ....2 名
YEUNG KAI HONG
FUNG CHI WAI

《BATTLE FORMATION》墊板 .... 1 名
方志輝

全新PLAYERS CHOICE，下期面世

「堅持一人一票，反映讀者喜好」向來都是PLAYERS CHOICE的宗旨。隨著潮流不斷的轉變，大眾的喜好亦因此而有所不同；PLAYERS CHOICE亦一直盡力將這變化呈現給各位讀者知道。不過PLAYERS CHOICE明白到單憑這些是並不夠滿足現今讀者的需要，故由下期開始，PLAYERS CHOICE將會以全新的面目示人，希望能更全面地反映讀者的喜好，祈望大家亦會繼續支持PLAYERS CHOICE！

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

特別鳴謝：TECHNICAL GROUP LABORATORY(TGL)送出五套《FARLAND SAGA》POSTCARD。

第 68 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

截止日期：1998 年 2 月 27 日

姓名：________________ 年齡：________ 身份證號碼：________________

地址：________________________________ 聯絡電話：________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的PlayStation遊戲(只限已推出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

2.你最喜愛的Sega Saturn遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

3.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

4.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

5.你最期待的兩款PlayStation遊戲(只限未推出的PlayStation遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

6.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲(只限未推出的Sega Saturn遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

7.你最希望移植到PlayStation的遊戲
原著機種：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

8.你最希望移植到Sega Saturn的遊戲
原著機種：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

9.你最喜愛的遊戲人物
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。





WINTER HEAT

SPT	製造商：SEGA	發售日：發售中
	價格：5800日圓	容量：CD-ROM
MPLY	SEGA SATURN	

文：怪獸

奧運會又再次出現啦！

遊戲簡介

SEGA在前年暑假，把奧運會為主題的《Decathlete》移植在SATURN後，已一段長時間沒有推出同類型遊戲了，而令到很多喜歡玩運動遊戲的讀者感到有點不耐煩。不過，現在SEGA就把以冬季奧運會為主題的《WINTER HEAT》移植到SATURN上。然而在第65期《遊戲誌》中，就介紹了這遊戲的街機版及家用版上的三項新增項目，現在會為大家介紹一下家用版的特色及跟街機版之分別。

跟街機版之分別

跟街機版不同的是，由2人同時比賽增至4人同時比賽，使玩者可以同時和更多朋友比賽，令到比賽時的刺激氣氛增加了不少。在遊戲裏的11個項目中會有3個項目是街機沒有的，包括SKELETON, AERIAL和SNOWBOARD。操控方面會和街機一樣以方向掣，ACTION和SPEED作為遊戲的操控方法。在遊戲中，共有四個模式(全11項競技、街機移殖版、練習和自選項目)全部均可4人同時進行。最特別的是在自選項目模式中，可以選擇自已喜歡或最強的項目進行比賽。

新人物介紹

以下所介紹的新人物，在上集《Decathlete》中是沒有的。

英國代表

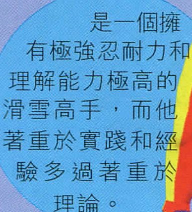
B.B.
(原名和性別不詳，23歲) ~ 速度型



冷靜沉實的他，有着不吉利的陰影，而B.B.這個名字是由Bloody Bones(染血的骸骨)撮寫而成。

挪威代表

JOHANN STENSEN
(30歲) ~ 速度滑雪及飛躍混合型



是一個擁有極強忍耐力和理解能力極高的滑雪高手，而他著重於實踐和經驗多過著重於理論。

資料追加 補充！！！

因 65 期中的玩法介紹的資料未能長詳，所以現在會作一部份的資料補充。



DOWNHILL

按緊A掣加速，按十字掣左右移動。在雪丘前按B掣。



SHORT TRACK S.S.

連按A掣加速，按十字掣上下移動，當入彎時要輕微減速。



SKELETON

連按A掣助跑，進入賽道後按B上車，按十字掣左右移動，中途按B掣會減速，小心雪橇翻側。



AERIAL SKIING

按B掣決定花式難度，再連按A掣加速，過了紅線後緊按B滑動，在騰空時放手，立刻連按A掣增加花式的完成度。



SPEED SKATING

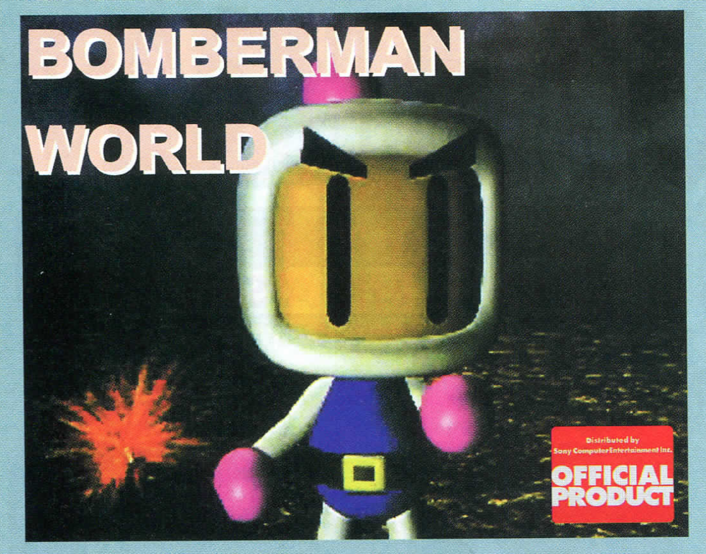
連按A掣加速，入彎時減低平均速度，否則會滑倒在地上。



SNOW BOARDING

按緊A掣加速，按十字掣左右移動，玩者要繞過旗捍的銳角，在雪丘前按B跳起。

新GAME



文：怪獸

©1998 HUDSON SOFT

ACT 製造商：HUDSON SOFT 發售日：發售中
售價：378港元 記憶：1 BLOCK
MPLY
PlayStation

炸！炸！我要炸！

HUDSON這個名字，相信大家都不會感到陌生。因為這間遊戲公司所出的一系列遊戲——《BOBERMAN WORLD》，每次都受到大家的愛戴。而今次他們在PlayStation上推出的《BOBERMAN WORLD》會以多邊形製作，更加了不同職業的人物在對戰模式中給玩者使用。

故事簡介

從前有四個Dark Force Bombers企圖令整個世界進入黑暗時代，幸好他們被當時的人封印在藍色的水晶裏面，令到他們的野心幻滅。之後人類渡過了幾個世紀的和平，但直至Buggler由另一個宇宙空間來到，他破壞了藍水晶令Dark Force Bombers得到自由。這四個Bombers分別是Earth Bomber，Cyclone Bomber，Fire Bomber和Aqua Bomber，他們成為了Buggler的手下之後亦開始計劃統治全世界，包括：未被侵略的四個星球——Earth，Wind，Fire，Water以及已佔領的闇之星。為了阻止他們統治全世界，今次Bomberman又再次出動消滅敵人。

故事模式（NORMAL GAME）

在這模式中，由五個擁有不同的星球組成，每個星球均會有五關，而每一關都有一定數目的水晶(可在遊戲畫面的右上方看到自己已取得的水晶數目)，玩者只要把所有水晶取得便可過關。玩者只要將一些障外物炸毀，便能取得道具來幫助主角消滅敵人。在每個星球的頭三關都會是給玩者增強自己的實力和取得水晶的普通關數，而在第四、五關均會由各星首領把守。不過，在第四關中將首領擊退後，便可取得它使用的武器在第五關使用，每而一件武器都是以不同的生物或機械而做成的，攻擊方面會分為普通攻擊和特殊攻擊。當消滅首領後，Bomberman會再次使用水晶來封印他們。

當主角被敵人碰到或被炸彈的爆風擊中，主角的生命數目便會減少一個(生命餘下數目可在畫面左上方看見)。但主角的生命數目減至零的時候便會GAME OVER。在GAME OVER畫面中，玩者會看見有四個數字組成的密碼，而這個密碼可作日後續關之用。除密碼外，玩者更可將遊戲資料SAVE。

版數介紹

地之星

BOSS~EARTH BOMBER和巨大的樹怪

首領會進入樹怪身體內，而他們的攻擊有追縱樹葉、令人麻痺的花粉及一次過放數個炸彈。雖然它的移動較慢，但它的耐力和攻擊非常之強，故大家小心。

地之星是一個由森林和岩石組成星球，當中會有一些特別地方要玩者解決，例如樹上的馬騮，牠會從樹上拋下蕉皮攻擊，大家首先要炸樹一次，然後才可炸馬騮，還有要炸毀樹木過對面岸和錐形怪物消滅後會有水晶。





狄布(ティーボ)

是一隻近似地球兔仔的生物型胄甲

普通攻擊：可以跳過障外物

特殊攻擊：引爆畫面上的所有炸彈，令敵人在一定時間內停止移動。



風之星

BOSS~CYCLONE BOMBER和巨大風扇機

巨丈風扇機會以回轉扇葉作攻擊。順帶一提，她是今集唯一一個女性敵人，但大家不要以為很容易對付。

風之星是由砂塵飛舞的大砂漠和龍卷風組成的星球。當中大家要小心建築物的陰暗位，另一要注意的是用來過對面岸的浮遊岩，以及阻止前進或幫助加速的龍卷風。





LAUNCHER ARMOR

機械型裝甲

普通攻擊：同一時間放出兩個炸彈，落地後便會同時引爆。

特殊攻擊：同時發射四個炸彈。





炎之星

BOSS~FIRE BOMBER和三顆火山岩

三顆火山岩有不同表情的面孔，而它們的攻擊亦有不同(憤怒表情：火山彈、大笑表情：火炎、哭泣表情：跳躍攻擊)

是一個地底溶岩組成主角會乘坐軌道車移動。在這世界中，Bomberman要面對火山彈恐佈的深淵和危險的陷井。

貓次郎



是一隻圓渾可愛近似地球花貓的生物胄甲

普通攻擊：一次放出四個炸彈在四個不同的方位。

特殊攻擊：一次於出八個炸彈在八個不同的方位。

水之星

BOSS~AQUE BOMBER和機械章魚

他最喜歡用巨大吸盤作攻擊，除此之外，還有會用吸盤斧頭和吸盤機槍迫主角入死角，是一個很難對付的敵人。



水之星是一個由冰和水組成的。在這世界中，主角要面對引水道和水壓器等陷阱，但當中的巨大起重機大家要小心！小心！



力古(リック)

大眼可愛的生物型胄甲

普通攻擊：增加己方的移動速度。

特殊攻擊：可將炸彈放置在已被放置炸彈的前面。

闇之星

BOSS~BUGGLER和GOD HEADER

他們專門放置炸彈在自己同伴附近，而他一定會使用命中率高和威力強大的眼死光炮，是一個擁有非常強大力量的敵人



闇之星在五個星球中的最後一個，是由Buggler把守的重要要塞。在要塞中，裏水口廿卜裏主角要面對導彈和電流，整個要塞是全以用機械來做成的人工衛星。

LOCK ON ARMOR



機械型胄甲

普通攻擊：可LOCK ON敵人，才發射炸彈。

特殊攻擊：炸彈火力加至最大級數。

對戰模式 (BATTLE GAME)



在這模式中，玩者可以和幾個朋友或電腦進行五人同時對戰。比賽場地可以自行選擇，而場地會有不同的特色和玩法。在模式中，玩者更可以選擇讓電腦或自行決定道具數目，而可選擇人物方面，有騎士魔法師忍者及精靈等各種不同的職業。最重要的當然是擊倒所有對手。

挑戰模式 (CHALLENGE GAME)

在模式開始前，玩者決定遊戲時間及玩者以擁有甚麼道具裝配(共有三種組合)來進行遊戲。開始遊戲後，玩者需要在一定時間內，取得版圖中的所有英文字母。如玩者在遊戲中途被炸彈擊中或碰到敵人，遊戲便會完結。之後，畫面會顯示玩者在遊戲中所取得的分數及給予玩者一個級數。



道具介紹



Fire Up
炸彈的火力會提升1級。最高共6級。



Speed Up
主角的移動能力提升1級。最高共9級。



通過炸彈
可以通過已經被設置炸彈的地方。



無敵狀態
約8秒間，主角進入無敵狀態，爆風和敵人的攻擊完全防禦。



貫通炸彈
取得後，主角所放置炸彈的爆風可以炸毀一路上的所有東西(不能破壞的除外) 。



Bomb Up
增加可用的炸彈數目。最多增至8個。



遙遠控制
可以隨意地控制炸彈的爆破時間。



Bomb kick
主角可以將身邊的炸彈踢走。



Speed Down
減低主角的移動能力1級，最高減至3級。



牆壁通過
可以通過一些可被炸毀的牆壁。



時間停頓
約8秒間，所有敵人完全停止活動。



Full Fire
炸彈的火力一次過提升至最高。



Heart
回避1次敵人的攻擊或炸彈的爆風。



Push
在對戰模式中，玩者可將身邊的對手推開。



最強炸彈
最初放置的第一個炸彈會擁有最強火力。



1 Up
增加主角一次生命。

POWER GROOVE
可將炸彈拾起投向遠處或敵人。



連線炸彈
可一次過放出主角手上的所有炸彈。



拳套
主角可走到炸彈前，將它打出，炸彈便會向前飛走。



彈跳炸彈
主角所放置的炸彈如果對手踢開或打開便會不斷地向前跳。



骷髏頭
令主角有一定時間內產生一些特殊效果 (例如: 炸彈提早引爆、速度減至最弱等) 如果玩者碰對手便會將這效果轉移到對手身上。



BY：非洲-JELLY

失憶少年與過去的糾纏

序 在很久之前，行星航行時的一艘宇宙移民船的系統突然發生異樣，之後在瑩光幕響起警報的時候，一個神秘的影像出現，在毫無防避之下，船上的控制系統經已被入侵。而且船上的雷射砲更向逃難的乘客開火，船長認為事態嚴重，唯有開動自爆裝置。於是移民船便在閃光之中下沉了……



■巨大的宇宙移民船-方舟

■正在逃難的乘客

■方舟在宇宙沉沒了

RPG　MEM

製造商：SQUARE　容量：2 CD-ROM
發售日：2月11日　售價：6800日圓　記憶：1 BLOCK

PlayStation

'1998 SQUARE　Character Designed: Kunihiko Tanaka/ Mechanical Designed: Junya Ishigaki

STORY

故事始於一條叫做拿肯（ラハン）的小村莊。三年前，一個失憶的青年-飛（フェイ）來到這村，他無依無靠，後來得村長的照顧，在村內過著安定的生活。但世事難料，好景不常，於他的好友迪武斯（ティモシー）與雅露露（アルル）的婚禮當晚，拿肯村受到一隊GEAR（ギア）的襲擊（GEAR是這世界內的機械人）。當時飛正剛剛由村內的醫生是且（シタン）的家返回村莊，在途中他看到一群GEAR正飛向拿肯村，他心知不妙，便飛奔回村。只可惜為時已晚，村內已經一片火海，其中有一部與別不同的GEAR與飛的深層意識溝通，並叫飛乘上它，將來襲的GEAR消滅。這時飛像突然變成另一人似的，瘋了般把來襲的GEAR全數消滅，不過村莊也受到波及，但亦令村內傷亡慘重。從此，村民都指他為殺人凶手，對他變得很冷淡。因此飛便變得意志消沈，有見及此，是且便勸飛跟他一起離開拿肯村，到別的地方去。於是飛的旅程便由此展開了。

SYSTEM

L1/R1	視點轉換
方向掣	人物及指標的移動
□	跳躍（在跳躍時按×會跳得比較遠）
△	MENU
×	跑步
○	調查及談話

MENU 畫面



1 STATUS（狀態） 角色的詳細資料，如修得的必殺技、特殊能力及升LV所需之經驗值。

2 EQUIP（裝備） 可更換武器及防具。

3 ITEM（道具） 在這遊戲內有多數回復道具都只可在戰鬥中使用，但當中也有一些可以，不過比較珍貴。

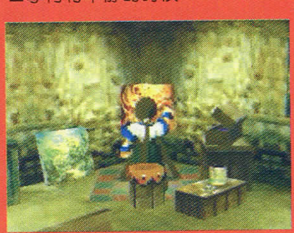
4 ABILITY（特殊能力） 觀看角色修得的特殊能力。

5 GEAR（GEAR裝備） GEAR的裝備變更及特殊裝置之使用。

CHARCTER DATA



■拿肯村平靜的時候



■閒時喜歡繪畫的飛



■飛初次駕駛GEAR

找尋過去的少年

飛（フェイ）本遊戲的主角，擁有天真的性格，在村內教小孩武術，閒時喜歡繪畫。三年前失去記憶，後來去到拿肯村，無親無故的他被村長收留，村內的小孩都很喜歡他。在他心底深處隱藏着另一種人格，而且充滿破壞力，在特殊情況下便會醒覺。

黃飛方
出身地：不明
年齡：18
得意技：拳法

■WELTALL

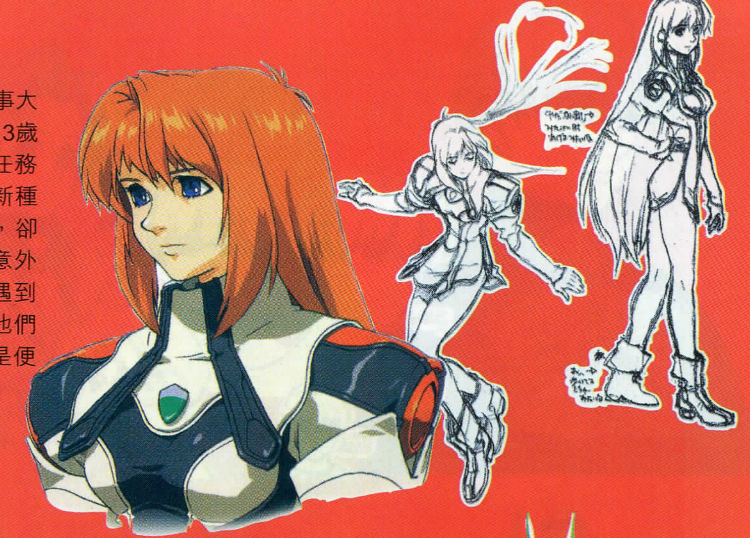


■VIERGE

謎之少女士官

依利（エリイ）出生於空中軍事大國桑那尼斯（ソラリス）的美少女，13歲時便入讀士官學校，畢業後第一份任務是到基斯尼夫（キスレブ）竊取有關新種GEAR及其資料，在取得GEAR後，卻被敵軍發現。於逃走中受到追擊，意外地降落在拿肯村。其後於黑月森林遇到飛，發覺彼此的情況都很相似，在他們身體內也是隱藏着另一種人格，於是便一起展開冒險旅程。

艾哈音· 雲· 侯頓
出身地：桑那尼斯
年齡：18
得意技：劍術



知道的過去的醫師

是且（シタソ田）拿肯村的醫師，住在山上的小屋，為人十分溫和，跟依利一樣在桑那尼斯出生。家中有一妻一女，妻子唯（ユイ）烹飪技術一流，女兒美琪（ミドリ）是在學說話的小孩。在眼鏡後，有操作GEAR的能力和劍客的才能。

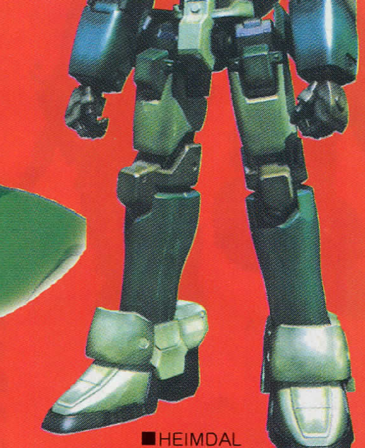
是且· 烏斯基
出身地：桑那尼斯
年齡：29
得意技：劍術



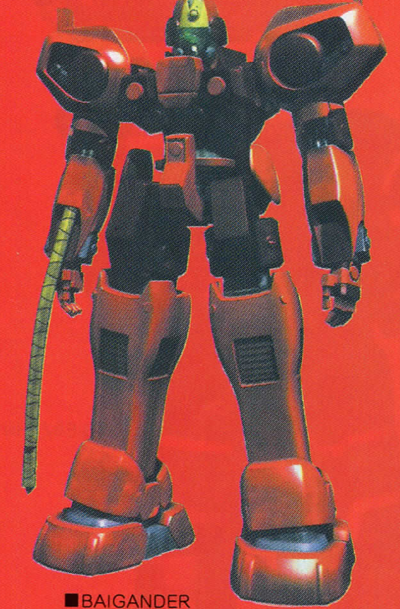




■比利的妹妹菲美娜



■HEIMDAL

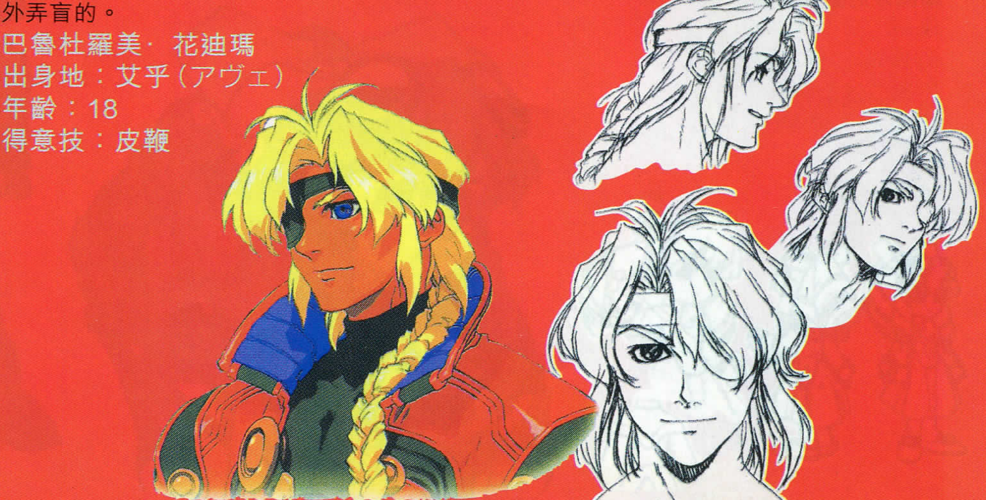


■BAIGANDER

富人情味的海盜首領

巴魯杜（バルト）在沙漠航行的巨大戰艦-潛沙艦（ユゲドラシル）的海盜首領，更是花迪瑪家（ファティマ家）的王子，他的家族因為叛亂而被收監及處死，只剩下他一人。由於在年小時有如此悲慘的經歷，所以心智很快便變得很成熟。在一次戰事中，他的軍隊敗陣，在逃走中，他也沒有拋棄同伴，深得部下們的信賴。而他的眼睛是因為艦上的一次意外弄盲的。

巴魯杜羅美· 花迪瑪
出身地：艾乎（アヴェ）
年齡：18
得意技：皮鞭



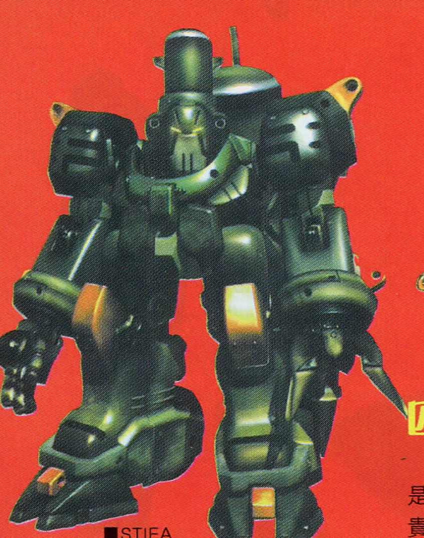


退治邪靈的少年神父

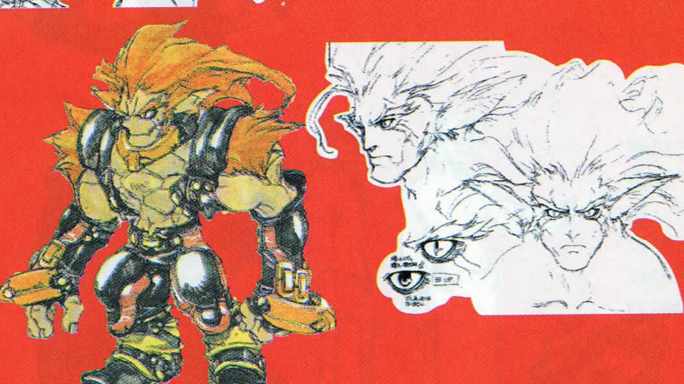
比利（ビリー）某年他那任職邊境保安的父親突然失蹤。翌年，他的妹妹菲美娜（プリメーラ）目睹其母被邪靈所殺，因此其妹被嚇到失去說話的能力。比利認為是自己的責任，所以他便以他的十二發子彈及兩把拳槍來保護他的妹妹。

比利· 李· 布克
出身地：多島海艾利（エリア）
年齡：18
得意技：射擊

■RENMAZUO



■STIEA



尼高· 斑迪拿斯
出身地：基斯尼夫
年齡：30
得意技：不明

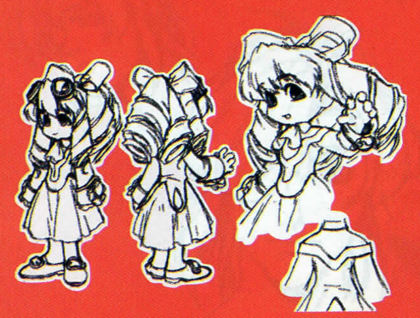
囚人街之貴族

尼高（リコ）被基斯尼夫（キスレブ）的軍隊所捕獲的囚犯，是地下武術比賽的王者。雖然是在囚人街中，但是他的生活有如貴族一般。他威猛的外型及那強壯的軀，使他能成為那裏的王者。他是被稱為「亞人」的半人半獸的種族，他是由教會派的醫師在實驗中造出來。在過去，教會害死了很多他的同伴，所以他跟教會積怨很深，他誓言要將總統殺死。但是尼高的母親與總統有很深的關係，這是連尼高本身也不知道的。

能操縱沒有靈魂的鐵塊的少女

瑪莉亞（マリア）她是些百度（シェバト）三賢者其中一人-布達西瑙的孫女，她能用意志力操縱沒有靈魂的鐵塊和命令GEAR行動的能力。她的亡父尼古拉造出來的GEAR，擔當着守衛國家的重要任務。

瑪莉亞· 巴哈沙
出身地：些百度
年齡：13
得意技：不明







■SIEBZEHN



會變大的小動物

朱朱(チュチュ)是一隻於烏其(ウーキイ)村的小動物(是雌性來的),村內第一的美少女。能理解人類的說話,並且有很高的知識,但是人類只能聽到牠「朱」的叫聲。

朱朱
出身地:烏其一族村
年齡:1歲3個月
得意技:不明

爽朗的青年

迪武斯(ティモシー)



在拿肯村長大的青年,是村長的親戚,亦是飛的好友。



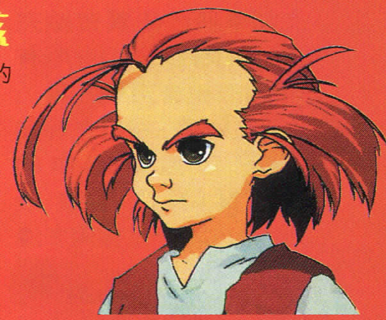
古代之實驗遺產

依美拉達(エメラダ)依美拉達其實是一部在古時的科學家研究出來的人造人。在這種人造人面臨絕種時,科學家們便將在她的身體冷藏起來,希望可以流傳後世。而在她醒後見到的第一個人便是飛,所以她便認定飛便是她的親人。

依美拉達· 卡玲
出身地:西布姆
年齡:推定4歲(年代換算已有幾千歲)
得意技:不明

動盪的少女心

雅露露(アルル)迪武斯的未婚妻,同樣是在拿肯村長大的,但她後來發覺自己一直是在暗戀飛。



村內調皮的小孩

丹(タソ) 雅露露的弟弟,經常在村內四處走,他覺得迪武斯十分囉唆,反而對飛有好感。

BATTLE COMMAND

角色指令

攻擊 基本的攻擊,分□輕攻擊、△中攻擊、○重攻擊,輕攻擊扣1行動力、中攻擊扣2行動力、重攻擊扣3行動力。在攻擊時剩餘的行動力便計到行動力AP計中。
必殺技 在有限的行動力中,由按不同的掣組合而成。
連殺 連續使用必殺技,是會扣AP的。
特殊能力(エーテル) 以往的RPG是使用魔法的,此GAME則以超自然力量(ETHER POINT),是以EP為單位。
道具 使用道具。
防禦 下一個TURN會作出防禦,受傷程度將減輕一半。
逃走 脫離戰鬥,只要一人成功輸入,便可全軍撤退。
GEAR召喚 乘坐GEAR作戰。

GEAR 篇:

1:HP	現有的 HP 。
2, 3:燃料	在戰鬥中每一個行動都會消耗燃料。
4:ATTACK LEVEL	顯示現時的攻擊級別,即是必殺技
5:STATUS	狀態 觀看有關 GEAR 的資料。


■GEAR也有必殺技


■駕駛GEAR作戰的畫面

作戰畫面:

人物篇:

1:HP/MAX	現有的 HP 及其最大值。
2:TIME	儲滿後便可作出攻擊
3:AP 計	將剩下的行動力儲在這裏
4:行動 POINT	限制着攻擊,當數值為 0 時,便不可攻擊了


■華麗的必殺技畫面

GEAR 指令

攻擊 基本的攻擊,分□輕攻擊、△中攻擊、○重攻擊,輕攻擊扣1行動力、中攻擊扣2行動力、重攻擊扣3行動力。
BOOSTER 推進器,是可增加GEAR的速度。
EP機關 是根據機師的特殊能力而定。
特殊裝置 使用特殊裝置。



莫非現在已經變成了一個冇新遊戲出的時代嗎？一隻又一隻的舊遊戲被移植到次世代的機種之中，今次的移植對像便是在十多年前曾備受多方讚賞的射擊遊戲《R・TYPE》及其第二作《R・TYPE II》。

文：赤目黑龍

STG 製造商：IREM 售價：5800日圓
MEM 記憶：1 BLOCK
PlayStation

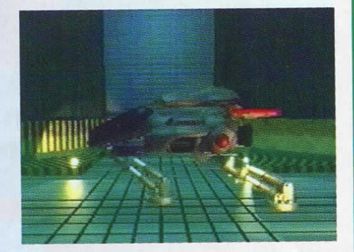
真係乜都有，任佢點玩你都得！

重新製作的OPENING

如果將一隻舊遊戲完完全全的移植，相信所有的玩家們也會齊聲大罵，所以IREM便在移植之餘加入了一段重新製作的OPENING，這段OPENING當然是採用多邊形來製作的，而出來的質素亦算不俗，在這OPENING之中，大家可以看到這部戰機——「R・TYPE」的勇姿，雖然這OPENING的製作是不俗，不過看下去，戰機的製作似乎又是簡單了一點。

《R・TYPES》的OP片段









《R・TYPE DELTA》參上！

當初看到這遊戲的宣傳時真的以為可以玩者這期待已久的《R・TYPE》新作，不過最後看到的只是新作的遊戲片段，真是令人有兒的失望，不過有總好過冇的，所以能夠一看也是好的。

新作《R・TYPE DELTA》的遊戲方式基本上是和前作一樣的，不過這遊戲再不是「平面」的，背景使用立體的製作方法，型式和SQUARE的《獨臂戰機》非常相似，所以在視覺效果上是絕對是精采的，而遊戲方面，雖說型式跟之前的沒有大分別，不過今次玩者可以有戰機的選擇，這可說是最大的改動了。不過一切也要留待遊戲發售之後才能作最後定斷。



■《R・TYPE DELTA》的TITLE畫面。


■戰機的選擇畫面。


■立體的畫面使遊戲更華麗。

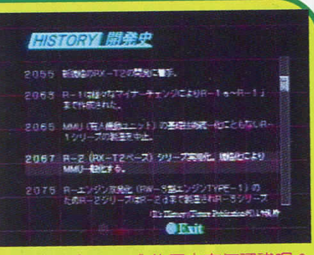

■「儲砲」系統依然健在。

機迷必備資料館



■FORCE原來是樣的……

不知大家有沒有問過自己對遊戲的認識程度有多少呢？而如果大家對《R・TYPE》的歷史不大認識的話，便一定要看看在《R・TYPES》之中的「」了。在這個選項之中，玩者可以看到差不多所有有關《R・TYPE》之中的事情，包括戲之中不同戰機的性能、裝備，而且更有一個《R・TYPE》的歷史年表，看了之後包大家會對這遊戲的歷史瞭如指掌。



■大家對《R・TYPE》的歷史有何認識呢？

大大介紹…《R · TYPE》…小小攻略

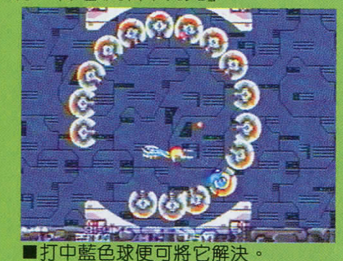


STAGE 1

STAGE 1是非常易玩的，版初出現的紅色小戰機根本毫無殺傷力，但如果不理的話當然會有事。解決它們後便會見到第一次出現的「補給」了，這次是「POWER」(即是在戰機前的球體)，記得一定要取，這對遊戲有非常大的幫助。進入室內之後，玩者會面對多一些的敵人和砲台，不過仍是差不多，而前方出現的「環狀」敵人只要擊中藍色的那個，所有砲台便會被消滅。繼續向前行，便會見到一種放出導彈的紅色敵人，不過這些導彈非常慢，玩者不妨先對付它，免得它們再次發射，最後便是異形生物BOSS，又是看似難對付，但只要將「POWER」放出，不消一會它便會「玩完」。



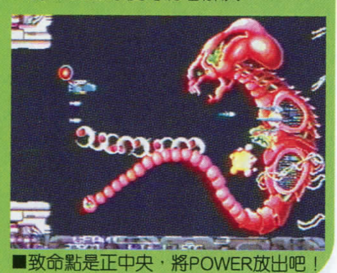
■這是遊戲初比較有威脅的敵人。



■打中藍色球便可將它解決。



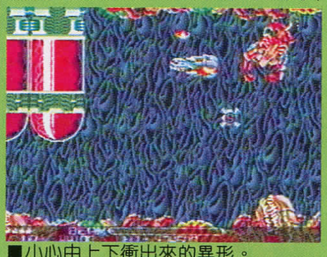
■不用理會彈，專心攻擊吧！



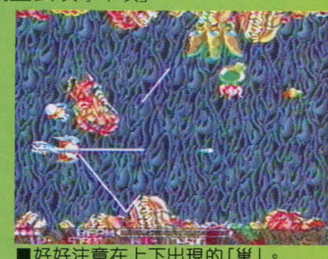
■致命點是正中央，將POWER放出吧！

STAGE 2

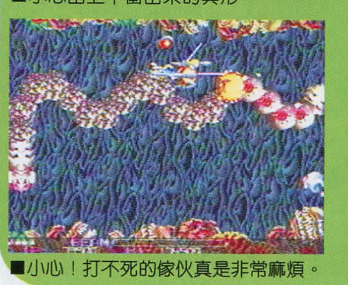
這個STAGE 2真是非常易玩，因為敵人種類非常少，最多只有4、5種，而且攻擊力非常有限，一般而言，最常見的是在上下衝出來的異形生物，記着，在這裏最好是使用擴散LASER。其次便是中段之後出現的「大蟲」，玩者雖能打碎其身驅，不過它仍會四處走動，玩者一定要避開它。至於BOSS方面，更加是易打非常，在這裏有兩個「死位」，其一是眼的位置，只要站在這位置，不消數秒BOSS便會玩完；其次便是左下方的「大蟲」出口，這裏也是安全位置，只要一直在這裏等候，BOSS便會「悶死」，不過這樣取得的分數便會差很多，又或者可以間中飛上去攻擊「眼」。



■小心由上下衝出來的異形。



■好好注意在上下出現的「巢」。



■小心！打不死的傢伙真是非常麻煩。



■這是「絕對安全位」。

STAGE 3

這一版基本上「冇嘢打」！這絕非笑話，因為一進入STAGE 3，玩者便會面對這版的BOSS，這版的BOSS是一隻巨大戰船，在這戰船之上全是砲台，玩者一定要非常小心！首先，玩者記着不要站在船的正前方，因為在船尾引擎位置是會放出球彈，要打這BOSS是有次序的，首先是船尾，之後便是上方的砲台，之後便輪到船底了，在那裏有非常多的砲台，在這裏玩者最好是取後黃色的武器，這樣才可以輕易的將在上方的砲台消滅。當來到船頭之時，記着要將POWER放到尾部，因為玩者要到船的頂部進攻，不過在之前便要先通過在船頭的6個砲台，只有將POWER放到後方才能過攻擊。之後，便要對付船的中心部份，方法有二：其一是將POWER放到中心部分；其次便是將戰機移到中心之上，不過這是比較危險的方法。



■小心中間射出來的東西！



■LASER是能穿過POWER的！

■在船頭記着要將POWER放在尾部。

■這便是戰船的要害。

STAGE 4

這真是非常難過的一版，首先，這版之中玩者要面對的最大挑戰便是紅色敵機的挑戰，這些戰機不同一般的那種，它們會帶着「尾」出來的，這些便是玩者的最大障礙，如不將這些障礙消滅，便一定會「玩完」，另一方面，玩者亦要非常小心在後方出現的敵人，盡可能不要將戰機太貼近左方(後方)。有建立便一定有破壞，紅色的敵人有兩種，一種是先前遇過的「有尾」敵人，而後期便會有破壞的敵人，這些敵人會成群的出現，它們會破壞障礙物，不要以為它們是好人，因為它們的移動速度高，所以要特別小心。最後便是BOSS，這版的BOSS非常厲害，它是一部可以分為三部份的要塞，其要害是當中的三個綠色球體，玩者最好便是和它「遊花園」，使它的三部份作長時期的分體，這樣便可以有多些時間對付它。





■這些紅色的便是這版的「惡人」。



■小心後方的敵人！



■小心！這裏一定要「預位」通過。

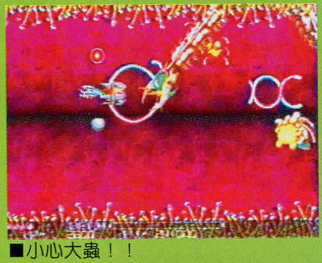


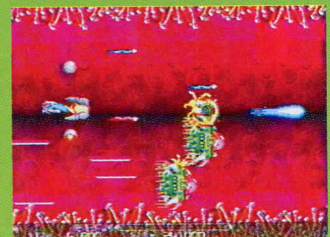
■三個綠色球體便是BOSS要害。

新GAME

STAGE 5

果然是後半段的遊戲，敵人的實力心是非比尋常的，玩者會看到一些非常巨大的「蟲」，不要以為打頭便可以，這些「大蟲」是非常的「陰毒」，如果玩者只是打掉它的頭，那麼玩者便會受到惡果，因為它其餘的部份是不會被一同消滅的，玩者要一節節的將它消滅，而且，大蟲是有非常多的，如果玩者全部也打的話是會非常「踢腳」的，不如索性放棄它們，一直向前衝吧！至於接着的便是放LASER的傢伙，這些外表非常「差」的東西實際上是非常可怕的，首先是在它全身的位置也能放出LASER，而且數量亦不少，而BOSS則是異常的「有趣」，玩者在最初是不能看到其真目的，因為它全身也被「泡泡」包圍的，玩者要將這些泡泡消滅才可以真正消滅BOSS的正體。


■小心大蟲！！

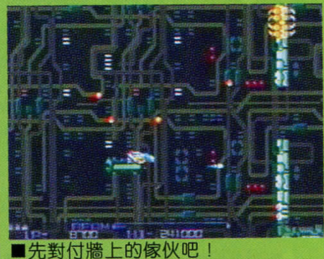

■呢種敵人個樣雖然唔好，不過不能小看！


■這「舊嘢」係BOSS？！

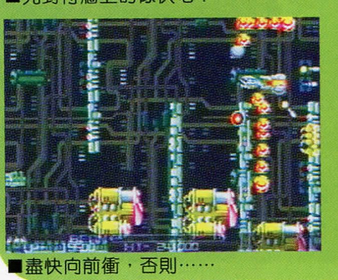

■原來BOSS的正體是這樣的！

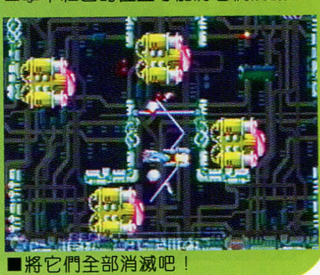
STAGE 6

這版是異常的「有規律」的，所有的敵人也只是有兩種，一種是綠色的「機械」，另一種是在牆上的自走砲台，其中以前最為厲害，因為這種敵人全是依特定軌蹟行走的，不過由於速度高，而且機械與機械之間的距離非常短，所以玩者移動的時間要非常準確，否則一定粉身碎骨。玩者最要注意的是戰機的位置，一定要盡量貼近牆邊，因為是有空間讓戰機通過的，這是過版的要點。至於這版的BOSS……其實便是這些綠色的「機械」，玩者要在一個局限的空間之中將不斷出現的機械消滅，這是非常易「中招」的，筆者勸大家將POWER轉移到尾部使用，這樣會比較輕易過版的，因為大部份的機械（紅色部份）也是向右的。


■先對付牆上的傢伙吧！


■擊中紅色的位置才能將它們消滅。

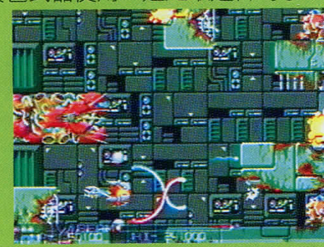

■盡快向前衝，否則……

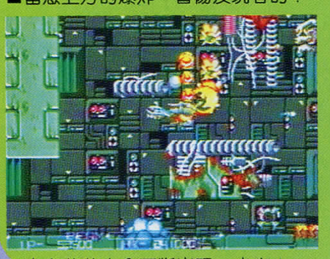

■將它們全部消滅吧！

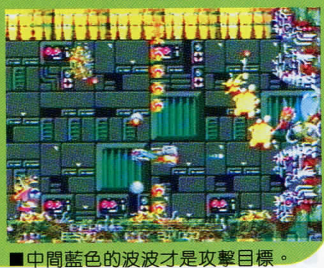
STAGE 7

不知是有心讓玩者「透氣」又或真是人有錯手，STAGE 7真是令人失望，因為實在是DOWN GRADE了很多，如果玩者以正路玩遊戲的話，這STAGE 7一定難不倒大家。這版的關鍵是敵人的數目太多和出之不盡，對付這種的情況，一定要利用有利的位置使不斷出現的敵人放棄追玩者的戰機，例如敵人在上方出現的，便要快逃到有直牆的背後，這樣敵人便會「貼在牆上」，玩者便可以輕鬆離開。此外，玩者亦要留意在上下的「藍色爆花」，如果戰機飛進去的話……「死！」BOSS方面，看似上方的東西，不過事實上BOSS是在正前方的「藍色球體」，只要打倒它便能過版，不過要小心在下方的「蟲」，在這裏玩者最好可以取得黃色武器使用，這是最適合的了。


■留意上方的爆炸，會傷及玩者的！


■小心！後方的戰艇是可以消滅的。


■上方的敵人會不斷出現，小心！


■中間藍色的波波才是攻擊目標。

STAGE 8

對於這個STAGE 8，筆者真是無話可說，因為只要玩者是FULL POWER的話，便一定可以見到最後BOSS，因為只要玩者完全不動的便可以見到最後BOSS，不過最令人感到「不服」的便是BOSS竟然是如此易對付的，最先，玩者要先「逃避」一陣子，之後，當BOSS向者攻擊（放出旋風之時），玩者便要將POWER放出，並一定要進入BOSS的口中，這樣便能非常輕易的將BOSS消滅，不過在它未死之前，怎樣逃走好呢？答案更加簡單，便是在左上角避一下了，因為在那裏是無人能傷害玩者的，玩者大可以在那裏一直等待BOSS的死亡，WELL！這樣便爆機了，如果大家精神好的話，大可挑戰「二週目」！


■這些便是基本敵人。


■小心旋風，因為是打不死的。


■這便是最後BOSS了。

■左上角便是死位！

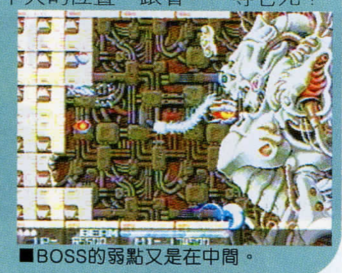
大大介紹…《R・TYPE II》…小小攻略



STAGE 1

STAGE 1和《R・TYPE》的差不多，尤其是第一段的敵人，又是紅色戰機，非常容易通過，在進入基地之前，有兩個砲台（應說是敵人出現的地點才對），其實這些也不是甚麼，在中段玩者便遇上一些從水中衝上來的敵人，要小心後其在後方出現的數隻，非常陰濕呢！在打BOSS之前會出現一隻會放LASER的敵人，如果火力不足的話，最好還是走為上着，又或者在之前儲定砲，這也是一個好方法。至於BOSS和之前的STAGE 1真是有點相似，對付的方法也非常相近，便是將POWER放出在它中央的位置，跟着……等它死！


■這敵人非常「堅硬」呢！


■BOSS的弱點又是在中間。

STAGE 2

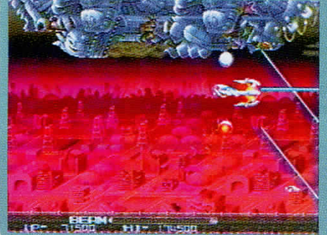
這版有一半時間要在水中作戰，不過沒有太大的影響。這版的重點不是水中戰，而是水中的敵人，首先是「氣泡」，這種敵人在水中是氣泡，不過一升出水外便會變成四隻敵人，玩者好在水中將它們消滅；其次便是水中的砲台，因為它們本身不是砲台，在移動一定的距離之後便會自動變型；而第三種便是「飛魚」！而在中段的中BOSS，其實也沒有甚麼大不了，只要戰機在貼近水中的位置攻擊它便可。這版的BOSS是一隻隻怪怪的傢伙，中間便是它的弱點，不過要小心在它底部被它壓死。


■這可以說是版中的中BOSS吧！

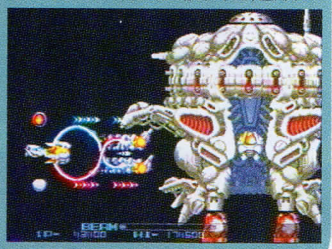

■上方中間便是它的弱點。

STAGE 3

玩者最大的敵人便是那些大型的戰船，這些敵人的火力非常強大，因為有非常多的砲台，再加上有能穿過POWER的LASER，所以玩者除了在必要時，真的不要在船頭的地方出現，否則九死一生！在中段以後，玩者會被兩隻船「夾」，不要緊，因為這是非常正常的，玩者只要小心的在兩隻敵船之中通過便可以了。這版的BOSS是一個要塞，在上部中央有飛彈發射裝置；而在左右角均有光球彈，正中央則有二連裝LASER，除此之外，在左右及底部也會放出會放射LASER的OPTION，所以這BOSS的攻擊力非凡，它的弱點是在中間的那一串砲塔，只要將那些旋轉的砲塔全部消滅便能成功過版。



■這些戰艦是主要的敵人。


■這要塞真厲害！

STAGE 4

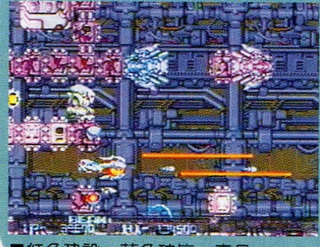
這版是個大迷宮，在圖版之中的牆是會移動的，玩者記着移動時不要太過接近牆，否則便會很易「中招」。而最難之處並非「牆」，而是版中出現的敵人，它們有兩種形態，先是貼着牆移動的東西，當它們一變形，便會立即放出彈來；至於最大的問題便是BOSS了。這版的BOSS是一隻高速移動的戰船，玩者如要擊倒它的話，便要在迴速移動之中向它攻擊，這亦是唯一能打倒它的方法，不過前路不是平坦的，在路上有非常多的障礙物，玩者基本上是要一面攻擊、一面迴避，所以難度非常高，有時候會有敵人攻擊和「牆」同時向玩者衝來的情況，大家能夠應付得來嗎？

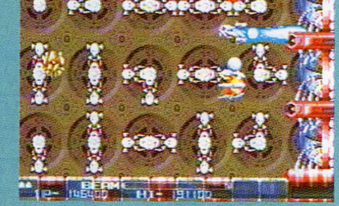

■鎗林彈雨，真是非常難捱。


■真要命！

STAGE 5

STAGE 5真是非常驚人，因為這是一個百份百的「砌磚」遊戲，在這版之中的敵人不是甚麼，而是玩者自己，這版中有兩種敵人玩者要小心的，其一是紅色的中型戰機，它們專門放置磚塊，而另一種是藍色的，它們是拆磚的，紅色的最好全部消滅，因為它們很多時也會為玩者「安排死路」，如果想前路無阻的話，最好也是將它們全部消滅；而藍色的便不同了，因為它們會拆磚，所以也可以說是玩者的好幫手。這版的另一要點便是不要太快。這版的BOSS真是非常易打，因為又是有「死位」的，只要大家看圖便會一清二楚了，不過小心不要有偏差，因為稍有偏差便會被擊中！


■紅色建設，藍色破壞，真是……


■這便是死位了。

STAGE 6

這版和《R・TYPE》的STAGE 8有些相像，因為玩者亦可以在一定的位置找到「安全感」，至於位置便左上又或是左下方，不過記着不要站在左中央的位置，因為那裏是會有敵人出現的！只要玩者站在這地方便能安全的完成前三分一的路程，不過之後的路便難行了，原因是之後的敵人實在是太多了，而且它們又會放出十分多的彈……真是………不過在這裏筆者建議一些方法給大家，這便是將POWER放在尾部，然後貼在上或下的牆上，安全地行走，只要小心的話，定能安全向前行。因為版位有限，以後的便要靠大家自己努力了，「WE WISH YOU GOOD LUCK！！」


■不要站在正中央。


■花多眼亂，大家頂得住冇！





TEXT:J.J



自古相傳的一個翠綠世界……NEVERLAND。在這世界上，建着一個沉睡着「無限之力」與「永遠之生命」的巨塔……

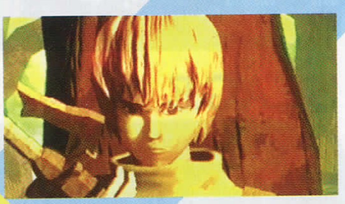
過去雖然有無數冒險者前來追求「沉睡於塔內的力量」，但卻沒有任何人能解開這個謎。

當幼小的樹木已成長為森林、古代的傳說亦已近乎失傳的時候，一位年輕人正從遙遠的他方向着這座塔進發，他還未知道自己這次旅程，會影響整個世界的命運……









迷宮內之探險方法



在遊戲開始時，主角在一個森林的附近遇上一名叫布尼古的年輕戰士，由於見主角帶有地圖在身，於是他們暫時和主角一起上路，直至到達命運之鎮後才離開，而主角亦因此而得知在這附近有一座由10000層所組成的迷宮「SPECTRAL TOWER」。

迷宮之中除了特定的層數外，每層的構造均是每次進入時也會有所改變的，換言之各位大可省掉畫地圖的時間；你唯一要做的，是盡快找出藏在該層的鎖匙，然後再找出口離開該層。迷宮之中雖然滿是怪物，但亦有無數放着奇珍異寶的寶箱，到底這座巨塔會成為你的地獄還是天堂呢？

戰鬥的方法

迷宮內所有敵人均是可以用肉眼確定的，當碰到他們時便會進入戰鬥畫面中；除非敵人沒有戰意，否則便會按各人的敏捷度來決定攻擊順序，不過玩者能控制的就只有主角一人而已，其他成為同伴的NPC是會自動戰鬥的，當來到主角的攻擊順序時，你可先用△掣及十字掣選擇適當的屬性指令符號，然後再決定作出的行動。這遊戲並不會顯示敵人實際上的體力值，但若是決定攻擊敵人時，仍可從敵人上的游標大概得知敵人所剩的體力，而在攻擊過後，你可選擇停在原處或是後退，由於敵我雙方的直接攻擊都只能擊中站在最前線的對手，因此可利用這方法來保護體力不足的同伴。



戰鬥畫面的看法

1. 主角現有體力／體力上限
2. 敵人戰線排列
3. NPC 現有體力／體力上限
4. 我方戰線排列
5. 現時所選擇之指令屬性



選擇攻擊目標時的游標

還差一擊左右便能擊倒的狀態



需作多次攻擊才能擊倒的狀態



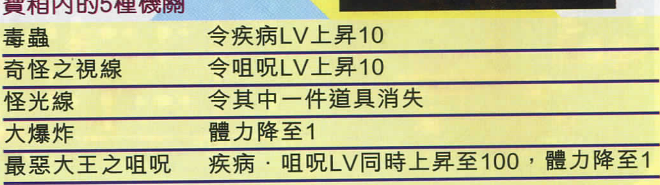
體力仍然相當充裕的狀態

寶箱的開啟方法

要令遊戲進行得更順利，武器或食物之類的道具是不可缺少的；遊戲中的道具，基本上都要藉着開啟寶箱來取得，但要打開這些寶箱，則要花一些心思才可。

每個寶箱均有一個能安全開啟它的損毀值（綠），但在這安全區之上或之下，均是會令寶箱損毀的危險區域（紅），你要適當地運用三種力度，在當時職業的限制叩擊次數之內達到安全區才能將寶箱開啟，雖說在用力之前你能大概預計那一擊的力量，但若然「注意能力」的數值太低的話，便難保會有所偏差。損毀了的寶箱不但不能取得放在裏面的道具，更隨時會觸動寶箱內的機關，因此若沒有太大信心的話，倒不如輕力一點，將寶箱損毀程度保持在藍色的安全區便算了。





寶箱內的5種機關

機關	效果
毒蟲	令疾病LV上昇10
奇怪之視線	令咀呪LV上昇10
怪光線	令其中一件道具消失
大爆炸	體力降至1
最惡大王之咀呪	疾病·咀呪LV同時上昇至100，體力降至1



陷阱的出現及回避方法

在迷宮內移動或是擊破壺子時，很多時也會發現地上出現一些黑點，這些其實正是陷阱的觸發點；遊戲中共有四種不同類型的陷阱，雖然從外表是不能分辨出它們的類型，但一般來説都會令你的體力值進一步降低，所以最安全的做法當然是盡可能不去碰上它們；順帶一提，當主角的咀呪值愈高，便會愈難發現圖版上的陷阱，這時便應盡快使用「聖水草」或是回到命運之鎮內回復。

迷宮內的四種陷阱

魔法炸彈

一旦碰上便無法迴避的陷阱；會帶來剩餘體力1/10的損傷



骷髏飛彈

會突然從四周飛來多個骷髏頭，碰到的話會減少剩餘體力的1/10



巨大骸骨

從上空掉下的巨大骷髏頭，會令體力降至個位數字（若已是個位數字便會即死）



豬之咀呪

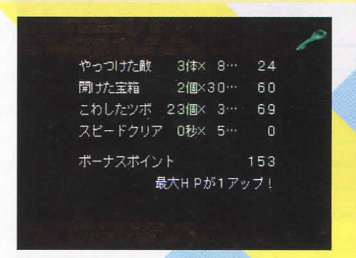
變身成一隻無能的豬，你要到達下一層或是再踏上多一次同樣的陷阱才能解呪

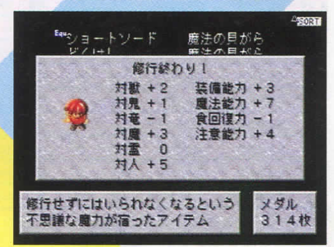


成長的方法

主角在初時的能力很低，但要在這遊戲中提高能力，方式卻並非像一般RPG那樣。遊戲中並沒有明確的經驗值存在，亦不會像《ROMANCING SAGA》系列那樣在戰鬥中突然學會新招；當打開寶箱時，你有時會獲得一種名為「修行之心得」的道具，使用的話便會因應你現時的職業而對各數值有一定的升降，基本來説，容易發現的職業在能力提升方面會很慢，而隱藏的超強職業則能令能力快速上限，只是一般來説很難發現這些職業吧。

除此之外，當每完成一層迷宮時，電腦會以一條公式來計算出你在該層所得的分數：1）打倒了的敵人數目×8分+2）成功開啟的寶箱數目×30分+3）擊毀了的壺子數目×3分+4）60秒以內完成時，將剩餘秒數×5分−5）疾病（病氣）值現時之數值。所得分數的百位，會增加在主角的體力值上限。





職業的發現及用途

在遊戲中，主角最初會以「旅人」的身分登場，但隨着遊戲的發展，單靠「旅人」的身分會難以取勝，有時更需要特定的職業（ルーツ）才能通過某些層數，所以轉職是在所難免的。轉職只能在命運之鎮內的神官房間內進行，當輸入一個適當的8位數字（電話號碼）後，電腦便會顯示出一個相應的職業；有些職業很容易可以得到，但能力較強的職業就不是那麼容易撞中，不過當在下嘗試撞一些職業出來的時候，無意中發現不少日本著名遊戲生產商的電話號碼都能變換出有一定實力的職業出來，所以會特別在以下刊登出來，讓大家一起感受日本著名廠商的「威力」？





生產商名字	電話號碼	對應職業名稱
BANDAI	38473751	遺跡戰士
PIONEER LDC	57211351	女盜賊
日本TELENET	53916600	賭徒
MASIYA	33462001	得點者
TECMO	32227645	農夫
德間書店	35730111	超戰士
ENIX	33671916	英雄
TAITO	32224897	軍師
SETA	37330667	手品師
SQUARE	54965308	天空戰神
JALECO	37084811	女商人
SAMMY工業	59503790	狂戰士
SAURUS	32221721	BATTLE MASTER
元氣	32004771	猴子
GAMEART	39841136	RUNE MASTER
CLIMAX	32253512	最後之勇者
QUEST	37081383	WARLOCK
CULTYRE BRAIN	38290862	魔猿．悟空
CAPCOM	09203603	武道家
EPOCH社	38438812	隱者
XING	54434131	KARATE MASTER
ATLUS	32357801	惡魔獵人
ASCII	53518111	騎士團長
IDEA	59954301	厄介者（麻煩友）







全屬性必殺技一覽表

格鬥

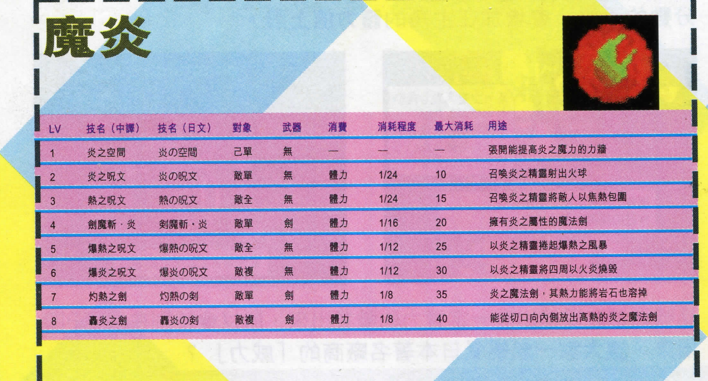
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	毆打	なぐる	敵單	徒手／杖	—	—	—	以拳頭毆打敵人
2	連環拳	ワンツー	敵單	徒手／杖	體力	1/24	10	以輕快的腳步施展出連環拳
3	月光撞	ムーンライト突き	敵單	徒手	體力	1/16	15	以包含着神聖之氣的拳頭作連續撞擊
4	衝擊波	しょうげきは	敵複	徒手／杖	體力	1/16	20	是氣功的一種，放出強大的衝擊波
5	閃光拳	シャインパンチ	敵單	徒手	體力	1/8	25	放出包含着光之波動的拳頭
6	飛翔拳	とぶナックル	敵複	徒手／杖	體力	1/8	30	拳光四射，一種必殺的氣功體術
7	龍拳	ドラゴンパンチ	敵單	徒手	體力	1/5	35	儲下龍之力量作出強烈的一擊
8	黑之波動	黒の波動	敵複	徒手／杖	體力	1/5	40	吸收了四周咀呪力量的暗黑波動

祈禱



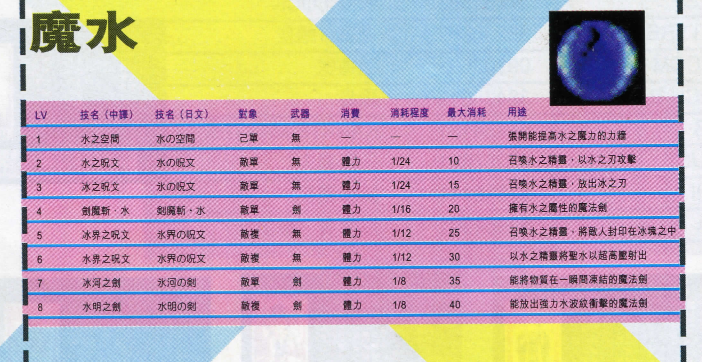
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	無償之祈禱	無償の祈り	己單	無	—	—	—	請求聖神的保護，能增強祈禱的力量
2	回復之祈禱	回復の祈り	己單	無	硬	1/24	6	能回復其中一名同伴的體力
3	治癒之祈禱	治癒の祈り	己單	無	硬	1/24	9	能治療其中一名同伴的身體狀況
4	供養之祈禱	供養の祈り	敵單	無	硬	1/16	12	以神聖的祈禱攻擊邪惡的敵人
5	聖治癒之祈禱	聖治癒の祈り	己全	無	硬	1/8	15	能治療全部同伴的身體狀況
6	反射之祈禱	反射の祈り	己全	無	硬	1/8	18	能張開反射敵人魔法攻擊的結界
7	復活之祈禱	復活の祈り	己單	無	硬	1/5	21	能令其中一名倒下了的同伴復活
8	聖回復之祈禱	聖復活の祈り	己全	無	硬	1/5	24	能回復全體同伴的傷

魔炎



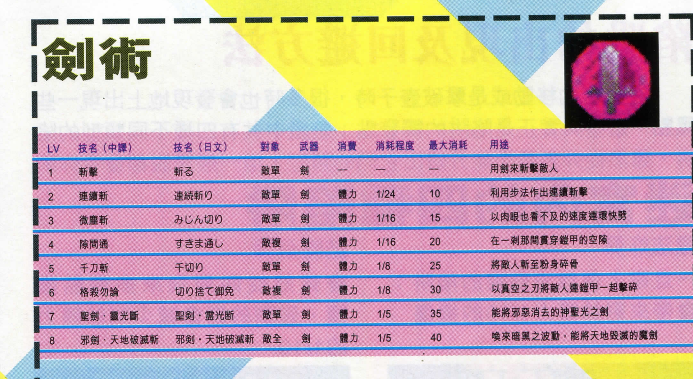
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	炎之空間	炎の空間	己單	無	—	—	—	張開能提高炎之魔力的力牆
2	炎之呪文	炎の呪文	敵單	無	體力	1/24	10	召喚炎之精靈射出火球
3	熱之呪文	熱の呪文	敵全	無	體力	1/24	15	召喚炎之精靈將敵人以焦熱包圍
4	劍魔斬・炎	剣魔斬・炎	敵單	劍	體力	1/16	20	擁有炎之屬性的魔法劍
5	爆熱之呪文	爆熱の呪文	敵全	無	體力	1/12	25	以炎之精靈捲起爆熱之風暴
6	爆炎之呪文	爆炎の呪文	敵複	無	體力	1/12	30	以炎之精靈將四周以火炎燒毀
7	灼熱之劍	灼熱の剣	敵單	劍	體力	1/8	35	炎之魔法劍，其熱力能將岩石也溶掉
8	轟炎之劍	轟炎の剣	敵複	劍	體力	1/8	40	能從切口向內側放出高熱的炎之魔法劍

魔水



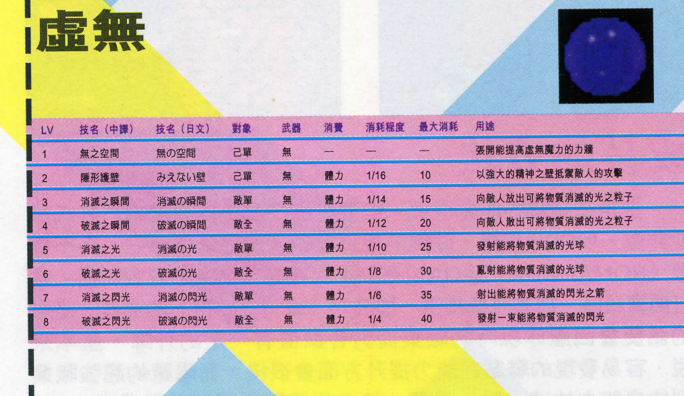
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	水之空間	水の空間	己單	無	—	—	—	張開能提高水之魔力的力牆
2	水之呪文	水の呪文	敵單	無	體力	1/24	10	召喚水之精靈，以水之刃攻擊
3	冰之呪文	氷の呪文	敵單	無	體力	1/24	15	召喚水之精靈，放出冰之刃
4	劍魔斬・水	剣魔斬・水	敵單	劍	體力	1/16	20	擁有水之屬性的魔法劍
5	冰界之呪文	氷界の呪文	敵複	無	體力	1/12	25	召喚水之精靈，將敵人封印在冰塊之中
6	水界之呪文	水界の呪文	敵複	無	體力	1/12	30	以水之精靈將聖水以超高壓射出
7	冰河之劍	氷河の剣	敵單	劍	體力	1/8	35	能將物質在一瞬間凍結的魔法劍
8	水明之劍	水明の剣	敵複	劍	體力	1/8	40	能放出強力水波紋衝擊的魔法劍

劍術



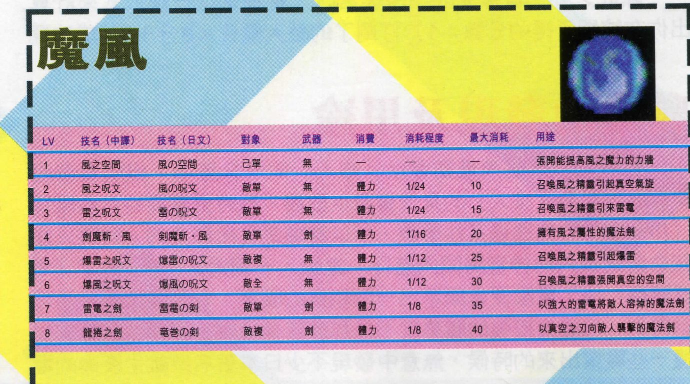
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	斬擊	斬る	敵單	劍	—	—	—	用劍來斬擊敵人
2	連續斬	連続斬り	敵單	劍	體力	1/24	10	利用步法作出連續斬擊
3	微塵斬	みじん切り	敵單	劍	體力	1/16	15	以肉眼也看不及的速度連環快劈
4	隙間通	すきま通し	敵複	劍	體力	1/16	20	在一剎那間貫穿鎧甲的空隙
5	千刀斬	千切り	敵單	劍	體力	1/8	25	將敵人斬至粉身碎骨
6	格殺勿論	切り捨て御免	敵複	劍	體力	1/8	30	以真空之刃將敵人連鎧甲一起擊碎
7	聖劍・靈光斷	聖剣・霊光断	敵單	劍	體力	1/5	35	能將邪惡消去的神聖光之劍
8	邪劍・天地破滅斬	邪剣・天地破滅斬	敵全	劍	體力	1/5	40	喚來暗黑之波動，能將天地毀滅的魔劍

虛無



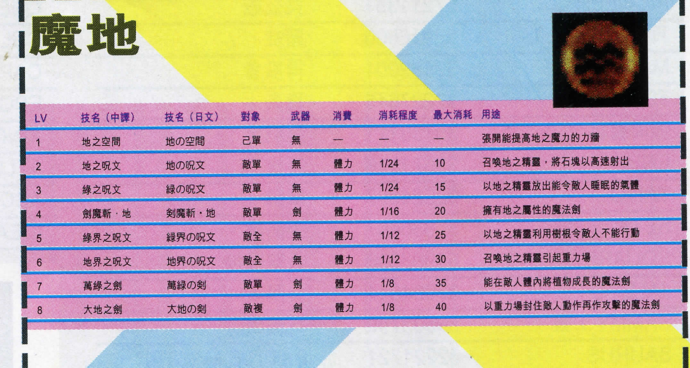
LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	無之空間	無の空間	己單	無	—	—	—	張開能提高虛無魔力的力牆
2	隱形護壁	みえない壁	己單	無	體力	1/16	10	以強大的精神之壁抵禦敵人的攻擊
3	消滅之瞬間	消滅の瞬間	敵單	無	體力	1/14	15	向敵人放出可將物質消滅的光之粒子
4	破滅之瞬間	破滅の瞬間	敵全	無	體力	1/12	20	向敵人散出可將物質消滅的光之粒子
5	消滅之光	消滅の光	敵單	無	體力	1/10	25	發射能將物質消滅的光球
6	破滅之光	破滅の光	敵全	無	體力	1/8	30	亂射能將物質消滅的光球
7	消滅之閃光	消滅の閃光	敵單	無	體力	1/6	35	射出能將物質消滅的閃光之箭
8	破滅之閃光	破滅の閃光	敵全	無	體力	1/4	40	發射一束能將物質消滅的閃光

魔風



LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	風之空間	風の空間	己單	無	—	—	—	張開能提高風之魔力的力牆
2	風之呪文	風の呪文	敵單	無	體力	1/24	10	召喚風之精靈引起真空氣旋
3	雷之呪文	雷の呪文	敵單	無	體力	1/24	15	召喚風之精靈引來雷電
4	劍魔斬・風	剣魔斬・風	敵單	劍	體力	1/16	20	擁有風之屬性的魔法劍
5	爆雷之呪文	爆雷の呪文	敵複	無	體力	1/12	25	召喚風之精靈引起爆雷
6	爆風之呪文	爆風の呪文	敵全	無	體力	1/12	30	召喚風之精靈張開真空的空間
7	雷電之劍	雷電の剣	敵單	劍	體力	1/8	35	以強大的雷電將敵人溶掉的魔法劍
8	龍捲之劍	竜巻の剣	敵複	劍	體力	1/8	40	以真空之刃向敵人襲擊的魔法劍

魔地



LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	地之空間	地の空間	己單	無	—	—	—	張開能提高地之魔力的力牆
2	地之呪文	地の呪文	敵單	無	體力	1/24	10	召喚地之精靈，將石塊以高速射出
3	綠之呪文	緑の呪文	敵單	無	體力	1/24	15	以地之精靈放出能令敵人睡眠的氣體
4	劍魔斬・地	剣魔斬・地	敵單	劍	體力	1/16	20	擁有地之屬性的魔法劍
5	綠界之呪文	緑界の呪文	敵全	無	體力	1/12	25	以地之精靈利用樹根令敵人不能行動
6	地界之呪文	地界の呪文	敵全	無	體力	1/12	30	召喚地之精靈引起重力場
7	萬綠之劍	萬緑の剣	敵單	劍	體力	1/8	35	能在敵人體內將植物成長的魔法劍
8	大地之劍	大地の剣	敵複	劍	體力	1/8	40	以重力場封住敵人動作再作攻擊的魔法劍



賢明

LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	鼻歌	鼻歌	己單	無	—	—	—	哼出鼻歌來改變心情
2	思考	考える	己單	無	—	—	—	多想一點的話或會想出好主意也不定
3	花與木之歌	花と木の歌	敵全	無	體力	1/12	15	以舒服的歌將敵人催眠
4	作用	役立てる	己單	無	—	—	—	在戰鬥中使用手持的道具
5	月與夜之歌	月と夜の歌	敵全	無	體力	1/10	25	以充滿月之魔力的歌聲奪去敵人的體力
6	游說	說得する	敵全	無	硬	1/24	18	游說敵人令他們敞開戰鬥
7	空與光之歌	空と光の歌	己全	體力	1/8	35		以充滿光之魔力的歌聲回復體力
8	覺悟	悟らせる	敵全	無	—	—	—	令敵人感到沒有戰意而結束戰鬥

自然

LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	口哨	口笛	敵單	無	—	—	—	以柔和的口哨聲安撫敵人
2	舔	なめる	敵單	無	—	—	—	舔向敵人來試味
3	吶喊	おたけび	敵全	無	體力	1/24	15	高聲吶喊令敵人吃驚並停下來
4	吮吸	しゃぶる	敵單	無	—	—	—	含着敵人看來會很美味的地方
5	了解	解り合う	敵單	無	—	—	—	心靈相通令敵人誤會自己是同伴
6	咬	かじる	敵單	無	—	—	—	咬向敵人身上看來會很美味的地方
7	言語之情	語りのきずな	敵複	無	—	—	—	和敵人不斷交談，令他們誤認你是同伴
8	吃	食べる	敵單	無	—	—	—	不在意味道，總之就是將敵人吃掉

裏技

LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	逃走	逃げる	己全	無	—	—	—	總之便是逃，但亦有被追上的可能性
2	偷	ぬすむ	敵單	無	體力	1/24	10	偷走敵人的道具，但有時會被對方發覺的
3	暗算	だまし討ち	敵單	無	—	—	—	看見敵人的空隙而出其不意的攻擊
4	減	減らす	敵全	無	硬	1/12	12	減少敵人的數目，但會有失敗的可能
5	扮	化ける	己單	無	—	—	—	扮成敵人使用相同的招式，但會有無效的敵人
6	封	封じる	敵單	無	體力	1/8	30	能將敵人的動作停止一段短時間
7	消	消える	己單	無	硬	1/8	21	可在一段短時間隱身來行動
8	增	増える	敵全	無	硬	1/8	24	增加敵人的數目，但會有失敗的可能

遊藝

LV	技名（中譯）	技名（日文）	對象	武器	消費	消耗程度	最大消耗	用途
1	發呆	たたずむ	己單	無	—	—	—	站着發呆，有時會有無意識的動作
2	硬幣	メダル	全體	無	硬	1/24	6	將硬幣注入魔力，產生不可思議的效果
3	跳舞	おどる	全體	無	體力	1/18	15	以輕快的腳步向其中一人攻擊
4	骰子	サイコロ	全體	無	硬	1/18	12	將骰子注入魔力，產生不可思議的效果
5	吻	キスする	敵單	無	體力	1/12	25	以接吻吸收敵人的體力，但有時會反被吸收
6	卡牌	カード	全體	無	硬	1/12	18	將卡牌注入魔力，產生不可思議的效果
7	怪事	変なこと	全體	無	體力	1/8	35	會突然發生奇怪的事情，但就不會知後果如何
8	占卜	占い	全體	無	硬	1/8	24	以奇怪的占卜方法產生不可思議的效果

武器・道具一覽表

劍

名稱（中譯）	名稱（日文）	說明	裝備LV	食事LV
石中神劍	エクスカリバー	諸神交給人類的神聖劍，刀身藏着耀目的光之魔力	108	999
暗空刃	ダークスレイヤー	藏着闇之魔力的漆黑之魔劍，擁有令對手能力降低的效果	98	999
闊劍	バスタードソード	擁有很闊的刀刃，單手或雙手亦可使用	60	999
黑之劍	ブラックサーベル	擁有黑色光芒的暗黑之劍，刀身上有着異樣的顏色	44	999
斬刃	斬りの刃	藏着魔力，會吸取人類鮮血的妖刀	38	999
破龍刃	ドラゴンブレイク	屠龍家愛用的武器，能以魔力斬破龍的甲殼	26	999
閃光劍	フラッシュソード	放出神聖之光的劍，能以柔和的光芒趕走邪靈	24	999
侍之刃	サムライブレード	刀刃藏着能將鬼怪一刀兩斷的力量，斬鬼者「侍」之刃	22	999
馬路士之刃	マルスブレード	傳說的遺跡戰士「馬路士」的刀，有着很高的能力	20	999
長劍	ロングソード	一般戰士所用的大劍，攻擊力很高	14	999
青銅劍	ブロンズソード	以青銅製成的標準刀劍，算是種強力武器	10	999
短劍	ショートソード	輕裝者很多用作種護身裝備的短劍	3	999
生銹劍	さびた剣	雖然是已經生銹了的劍，但若能以「磨刀石」打磨的話……	10	999

杖

名稱（中譯）	名稱（日文）	說明	裝備LV	食事LV
獨角獸之杖	ユニコーンロッド	以獨角獸的角製成的杖，內藏的魔力可調整身體狀況	15	750
湯馬比之杖	ドマンビーロッド	內藏小偷之神「湯馬比」魔力的杖	14	740
妖精之杖	フェアリーロッド	可用魔力與妖精溝通，召喚出引路用的妖精	12	730
魔法之杖	マジカルロッド	能以不可思議的魔力發射出強力的魔法彈	11	710
杖	ロッド	魔道士愛用的杖，裝備後可令魔力提高	3	700
糖果之杖	ペロペロステッキ	內藏魔力的糖果之杖，舔的話可令體力回復少許	10	10

道具

名稱（中譯）	名稱（日文）	說明	裝備LV	食事LV
修行之心得	修行の心得	能令你自然地進行修行，一種不可思議的道具	—	600
聖水草	せいすい草	以聖水所清洗過，能消除咀呪的藥草	—	0
解毒草	どくけし	能消除體內毒素的藥草。亦可作為普通的藥草來使用	—	0
魔蟲	スカラベ	能在空間內移動，轉眼間回到「命運之鎮」	—	400
逆魔蟲	ベラカス	能在一瞬間移動至塔內的指定地點	—	400
魔法烈酒	マジカルリカー	營養飲品。不習慣的人要小心可能出現的副作用	—	50
磨刀石	といし	能磨去生銹劍及鎧甲的銹跡，令它們能夠使用	—	980
某人的日記	何者かの日記	寫着很多事情，是過去某人的日記	—	210
魔法之貝殼	魔法の貝がら	擁有傳達心意魔力的神奇貝殼，能聲到人們的心聲	—	300
歌書	うたの本	將書打開後，可聽到古代詩人們的聲音	—	210
知識之書	知識の本	由偉大的賢者所留下，記載着很多知識的書本	—	220

食物

名稱（中譯）	名稱（日文）	說明	裝備LV	食事LV
葡萄酒	ぶどう酒	據說是由酒神傳給人類，擁有不可思議味道的酒	—	12
豆之保存食	豆の保存食	將豆煎熟作長期保存，吃了後可令體力回復少許	—	0
麵包	パン	吃了之後可回復體力。能保存很長時間	—	0
肉乾	ほし肉	長期保存用的乾肉。作為遠征用的食物會相當方便	—	16
蘑菇	きのこ	最近大量生長的蘑菇。以其鮮艷的顏色迷惑人們	—	28
蘑菇	きのこ	最近大量生長的蘑菇。以其鮮艷的顏色迷惑人們	—	200
刺之果實	トゲ木の実	滿佈尖刺的樹木果實。看來並不適合用來食用……	—	50
圓滑之果實	丸い木の実	非常美味的樹木果實	—	10
藍色之果實	青い果実	經過長年累月才能成熟，放着藍光的果實	—	8
藍色之果實	青い果実	經過長年累月才能成熟，放着藍光的果實	—	28
黃色之果實	黄色い果実	放着黃光的果實，但要注意即使腐壞了也是不會變色的	—	4
黃色之果實	黄色い果実	放着黃光的果實，但要注意即使腐壞了也是不會變色的	—	24
紅色果實	赤い果実	藍色果實成熟後的樣子，放着紅色的光芒	—	2
紅色果實	赤い果実	藍色果實成熟後的樣子，放着紅色的光芒	—	22
球狀之樹根	玉状の木の根	一大堆可用來進食的細小球根	—	22
細長之樹根	長細い木の根	外表細長的樹根。雖然很易損壞但味道不錯	—	18
黃色之固狀物	黄色の固形物	黏黏滑滑的一團東西。似乎是可以用來吃的	—	40
白色之固狀物	白色の固形物	有着白濁顏色的一團白東西。似乎是可以用來吃的	—	36
甘香之固狀物	甘く香る固形物	無色透明、縱長的一團東西。散發着強烈的甘香	—	32
臭肉	くさい生肉	味道有點臭的生肉。有效日期……不明	—	110
生肉	何かの生肉	不適合腸胃較差的人，正體不明的生肉	—	100
老鼠之尾巴	ネズミのしっぽ	被切了下來的老鼠尾巴。雖然亦算得上是食物……	—	58
芋蟲	イモムシ	又圓又肥的可愛「芋蟲」	—	90
食用蜂巢	食用バチの巣	培育來作食物的「蜂巢」。營養相當豐富	—	20
食用蜜蜂幼蟲	食用バチの幼虫	經已煮熟的長期保存用食品	—	25
食用乾青蛙	食用ほしガエル	培育來作食物的「青蛙」。雖然看起來非常新鮮……	—	30
食用乾地鼠	食用ほしモグラ	培育來作食物的「地鼠」。不習慣的話那泥土的味道會很難入口	—	32
食用青苔	食用ゴケ	栽培來作食物的「苔蘚植物」，充滿着健康的植物纖維	—	40

裝甲

名稱（中譯）	名稱（日文）	說明	裝備LV	食事LV
銀鎧甲	シルバーアーマー	白銀的鎧甲，能以神聖的魔力將邪惡之力反彈	77	999
暗黑鎧甲	ブラックアーマー	從黑暗中誕生的漆黑之鎧甲。擁有強大的防護力牆	48	999
侍之鎧甲	サムライアーマー	斬鬼者之鎧甲。藏有可防禦鬼族攻擊的魔力	24	999
鐵鎧甲	アイアンアーマー	以鋼鐵製作，擁有很高防禦力的戰士之鎧甲	20	999
鎖子甲	くさりかたびら	以鋼鐵的鎖鍊編成，輕巧而堅硬的鎧甲	12	999
皮鎧甲	レザーアーマー	輕裝者常用的輕巧皮鎧甲	6	230
生銹鎧甲	さびたヨロイ	雖然看上去是一件已生銹的鎧甲，但若以「磨刀石」打磨的話……	3	999



SIM CITY 2000

想做市長並不難啊！

於各機種大受好評的都市育成遊戲「SIM CITY 2000」正式於N64登場！64 Bit的處理速度，加上超美麗的畫面，作為市長的你，工作應該更加起勁吧！

Text ： 積奇



前言

本遊戲主要由數章結構而成，第一章是在未被開發的地區進行開發，只要完成某個指標便可以進入下一章，繼續接下來的任務。有一點大家需要注意的，本遊戲並不能於機內SAVE的，記得購買SAVE CARD啊！

工作開始

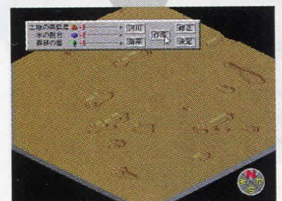
遊戲開始時，你要先選取你所想要開發的區域，選取之後，便要選擇遊戲的難易度，你的秘書會要求你輸入你的名字和該城市的稱號，完成以上所有程序後，遊戲便正式開始了。



■ 於未有人發現的地域進行開發。



■ 開始前土地可以任意轉變。



■ 可以變成這樣



■ 或是這樣也可以



■ 完成所有程序便要選擇遊戲的難易度。



■ 先輸入你的姓名。

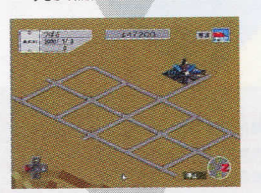


■ 再輸入都市名字。

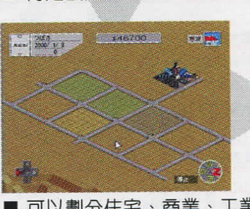
例子



■ 先於偏遠地區設置發電廠。



■ 再建設道路。





■ 可以劃分住宅、商業、工業等地區。

■ 再接上電線。



■ 不需多久都市已開始成長了！

本遊戲最大特色，徐了超快的運算速度和畫面細緻之外，內裡更加添了數個不同種類的Mini Game：

1. Space Attack — 這是一個以擊退外星怪獸侵襲為目標的射擊遊戲，距離最終Boss還有很遠呢！
2. Monster Room — 怪獸遺留下來的蛋孵化了，你的任務便是育成這些孵化了的蛋，適當的指令使它們正確的成長，將來或許會助你一臂之力對抗外敵啊。
3. Love Love Challenge — 作為市長的你，可從四位後補美女中選出一位進行約會，最終會否有美滿結果呢，那就要看你的本事了。
4. New Bio — 這是一個模擬遊戲，你要因應市民的要求，作出新食料的種子，由8種類的野菜之中選出2種於〝Bio Control Room〞內進行水、光、熱三方面培植。
5. Digital Derby — 顧名思義，只要建設了競馬場，便可以進行賽馬遊戲。

建設市長官邸

當都市人口超過2000人，市民便會送給你作為禮物。但有一點是很特別的，這個市長官邸是不需要水和電，即使遇上災害亦不會損毀分毫。可是一旦設置了便不能再遷移，連拆卸也不能啊！所以各位在起之前一定要三思。



終於可以正式開始了！

和以往各機種不同，N64版加設了一個名為〝Circle Icon Menu〞的東西。不要小看它，對於進行都市建設，它佔有非常重要的地位，因為所有你想加設的項目都可於此找到。

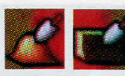


 土地

 整地

 取壞，除去—可除去建築物、樹木、瓦礫等。

 土地平均化—使土地的高度水平平均化。

 土地上升、下降—目標地上升、下降1 Level。

 區劃解除—區劃的設定解除

 自然

 森林—樹木種植，於同一地方連按可增加樹木之密度。

 水—湖、瀑布。

 電氣

 送電線—由發電廠連接往各建築物之電線，於水上建設要令外加錢的啊！

 發電所—用作生產電力之建築物，不同年代款式也有不同。

 水道

 水道管—把水傳送的管道

 Pump水器（ポンプ）—把水由地下抽上來，鄰接的建築物可得到平時2倍之供給。

 貯水箱（貯水タンク）—把水貯存的設施

 水處理設施—把海水和食水處理之設施，可循環使用。

 脱鹽設施—把鹽分由海水中徐去，變回普通水的設施。

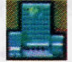
 建物

 住宅地區—高密度的住宅開發費用低，地價高，而低密度住宅則相反。

 商業地區—給住民利用之商店和事務所，高密度商業地區開發費用高，地價低，人口多，低密度商業地區則相反。

 工業地區—給住民開工的地方，高密度工業的開發費用高，地價低，人口多，低密度則相反。

 公共設施

 警察署—效果是犯罪率下降，地價上升。

 消防署—效果是予防火災和地價上升

 病院—效果是令住民平均壽命延長，可容納約25000人。

 刑務所—可增加警察署的效率，於犯罪率低的地方建設是沒意味的。

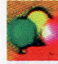
 教育

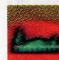
 學校—可令都市的教育值上升，可容納約15000人。

 大學—可令都市的教育值上升，可容納約50000人。

 圖書館—可防止學校、大學畢業的住民學力下降。

 博物館—效果和圖書館一樣。

 娛樂設施

 小公園—可令地價上升。

 大公園—效果是小公園的2倍。

 動物園、體育館（スタジアム）、游艇會（マリーナ）—有助住宅地區之成長。

 禮物（プレゼント）—會有什麼呢？

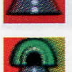
 碼頭 飛機場

 碼頭—有利工業發展。

 飛機場—有利商業發展，但亦會有墜機事件發生，遠離市區為佳。

 交通

 道路

 道路——般道路。

 隧道（トンネル）—可建於山和丘之間的斜面中

 高速公路—可容納平時2倍之車輛。

 立體交叉公路（インターチエンジ）—可於高速公路的接續點配置。

 巴士站（バス停）—可緩和交通擠塞。

 鐵道

 路軌—火車通行之道路，最低有2個站才可建造。

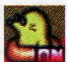
站—路軌要有站才可建造。

地下鐵—基本概念和火車一樣，只是地上看不見路軌。

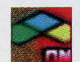
 地下鐵站—地下鐵站的入口會於地上表示。

 表示

 建築物—建築物之表示ON／OFF。

 地下—都市之地上和地下的表示ON／OFF。

 基盤要素—都市形成的基本要素（道路，鐵路，地下鐵，電線等）的表示ON／OFF。

 區劃—都市的建築物會以顏色表示。

 視窗（ウインドウ）

 地圖（マツプ）—都市全体會縮小來表示，由顏色來可區分。

 圖表（グラフ）—所有都市發展要素都會以圖表來表示。

 人口—都市的人口統計會以圖表來表示

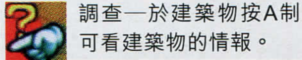
 產業—都市產業「業種」之比率。

 鄰接都市—鄰近4個都市的情報。

 予算—這個畫面會表示現在都市之財政狀況概要和年尾的財政予想。

 其他

 新聞（ニユース）—是可以選台的。



調查—於建築物按A制可看建築物的情報。

災害—有或冇也是由這裡決定的。

 設定（コンフイグ）—遊戲內容之設定。

 資料（データ）—在這裡選擇SAVE或LOAD。



DARK MESSIAH



TEXT：KOTARO

遊戲特色

ATLUS的AVG新作《DARK MESSIAH》，遊戲是以末世紀東京為舞台，當中故事的主角（亦即是玩者），在偶然的情況下被捲入CULT教團*「神聖之輪」的計劃——闇之世界（地下世界）*「東京MESH」的旋渦之中。為了尋得返回地上世界的方法，遊戲中的主角一方面要應付謎之生物*「融合體」等襲擊，另一方面，就要往東京MESH之最深處進發。當中手無寸鐵的主角於地下迷宮裏，會遇上不同的NPC（NON-PLAYING CHARACTER）人物和同伴（遊戲中的PARTER CHARACTER），憑籍他們的協助逃走前進。可是主角仍不知道於地下世界的最底層中，正有着衝擊的事實待他們去發現……






■NPC人物




■迷宮畫面




■迷宮中有着各式各樣的陷阱

注釋

「神聖之輪」

帶有末世紀思想，進行破壞活動的CULT（迷信）教團，但究竟因何將玩者捲入東京MESH的目的則全部不明。



■CULT教團「神聖之輪」

「東京MESH」

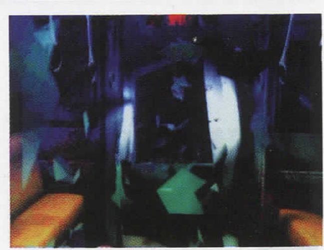
由東京灣至新宿新都心邊的廣闊之地所組成，是為巨大的網狀地下構造體。由於在太平洋戰爭末期，日本軍部進行「帝都大本營鐵壁化計劃」，建造以主體和本土的決戰用大規模地下司令部，與地層相距約200米，由總數10米MORTAR CONCRETE混合體防護壁所組成。但後來於不知不覺間，出現逃避現世而潛入東京MESH的「地下生活者」，以及成為邪教集團「神聖之輪」的巢窟，令地下世界的構造階層起了很大的變化。

「融合體」

忽然於地下世界暗地裏出現，狙擊主角的謎之物體。「融合體」除了虐殺蠶食人類以外，其他全部不明，或許玩者一日未能明瞭事實的真相，「融合體」正體始終是一個謎。







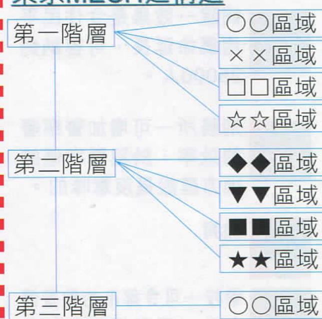
■傳聞中的融合體發現！

遊戲流程

地上世界

（因CULT教團「神聖之輪」計劃而被捲入「東京MESH」之中）

地下世界．東京MESH 迷宮



東京MESH之構造

- 第一階層：○○區域、××區域、□□區域、☆☆區域
- 第二階層：◆◆區域、▼▼區域、■■區域、★★區域
- 第三階層：○○區域

越發最深部

主角行動內容及EVENT

遇上「融合體」與同伴（PARTER CHARACTER的援助攻擊，以及逃走）和EVENT（陷阱與取得ITEM）

發生MULTI SCENARIO

MULTI ENDING



PARTER CHARACTER介紹

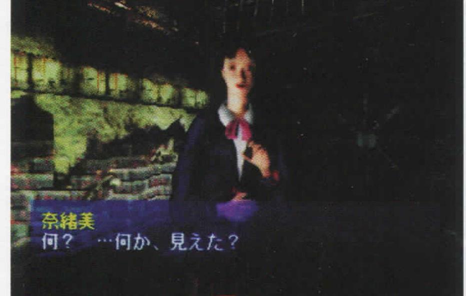
PARTER CHARACTER是為着令玩者從敵人「融合體」手上逃出的重要關鍵，他們各具個人的特殊能力，有的有着極強的預知能力，用來逃避未知的危機，有的則持有武器，為守護主角而戰。

杉浦 奈緒美



１７歲，來往於都立高校的女子高中生，在下課後乘座地下鐵回家時，於內受到「融合體」的襲擊，與主角同樣受CULT教團「神聖之輪」的計劃牽連，而被捲入地下世界東京MESH的旋渦之中，為了尋找返回地上世界出口而拼命。天真爛漫的樣子中內裏卻十分剛強，自幼時受遇上的經歷所傷害，深刻的創傷封閉於內心深處，因而令5歲前的記憶不復再。然而，亦由於此痕跡令她產生敏銳的預知能力，對闇中潛在的危機更為尤甚。

PARTER能力：並非持有武器者，擁有預知能力



■會話書面



尼路 伊華挪夫（リロイ イワノフ）

年齡不詳，所屬多國藉企業體「ORGAN」的企業指揮，對地下鐵軌道內的車輛事故發出抹殺融合體的超發規措施指令，依靠由日本政府出動率領一個大隊赴往地下鐵之內執行極秘密任務，可惜突如其來的「融合體」將該部隊隊員虐殺蠶食……

PARTER能力：持有HAND LAUNCHER和對科學戰用重兵裝裝備，以及解除普通陷阱的能力



イワノフ
奴は…、奴の体組織は、受けた攻撃を「学習するのかも知れん…

■會話書面



■攻擊書面



■與上ＰＡＲＴＥＲ的EVENT場面

神谷 京二

２６歲，容貌端正、溫柔、身型高大，無論如何都受女性歡迎的類型，可是實則為廣大區域指定通令的連續無差別（無分老幼）殺人犯。有典型的性格破綻者，天性以殺人為嗜好。

PARTER能力：持有手鎗裝備，亦能威嚇NPC人物從其身上取得ITEM



■會話書面



■攻擊書面

彷徨者

一切不詳，流浪於地下世界「都市」，被人稱為「老者」，而其最終的目的便是消滅地下世界東京MESH的謎之生物「融合體」。

PARTER能力：能發出衝擊波轟飛對手，亦無視東京MESH內所設置的陷阱進入其中



FARLAND SAGA

終於在SATURN上推出了

文：怪獸

SRPG	製造商：TGL	發售日：發售中
	售價：6800日圓	容量：CD-ROM

MEM　SEGA SATURN

《FARLAND SAGA》這個名字對於一些玩開電腦遊戲的讀者來說，相信並不會感到陌生，因爲它那漂亮的動畫片段和精彩的故事令人留下深刻印象，而現在終於在SATURN上推出了。今次的移植除了遊戲系統強化外還加入了人物配音，令到玩者的投入度增加了不少。

故事

在這世界的遠方，有一個名叫欣多利起的大陸。這大陸有一條橫跨東西兩方的山脈—Vulcanus，而這條山脈剛好分開了兩個國家。北方是擁有強大軍事力量的軍事大國——約古，而南方是擁有豐厚農業的農業個家——巴斯。長久以來，這兩個國家都發生了很多微細的紛爭。

在十七年前的大戰之後，兩國保持了友好的關係，在兩個大國中間，有一個被樹海和沙漠隔開的地方——杜魯古，而這地方並不屬於任何一個國家，當中住着一些被人類稱之為魔族的生物，他們擁有比人類強的力量，亦因此才會被人類放逐到這個地方。

在幾年之前，在那地方有一個名叫亞輝的男人出現，他為了保護魔族的地位，希望將杜魯古變成一個獨立的國家，最後他所付出的努力終於達成了他的夢想，與巴斯和約古兩國簽訂了友好條約。

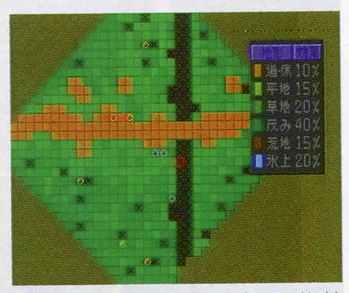
在巴斯的東面，有一條名叫車士達的村落，住在那裏的一個十八歲少年——雷龍，在十七前的大戰中失去了雙親，而另一個同樣亦是失去雙親的少年——拉魯夫，他們一起被引退騎士(萊爾)收養了。

有一日，他們三人為了去參加三個國家同盟典禮，開始了他們的旅程……

遊戲簡介

整個故事會以一條線的方式發展，遊戲中關數與關數之間，玩者是不能自由行動來引發故事，而是以談話形式交代故事發展經過，令玩者節省不少在找尋故事發展部份的時間，以便能更專心投入遊戲中。談話時會有人物配音和作戰時可看到從地圖中的敵我分佈，令玩者的投入度增加，這兩點都是電腦版沒有的。





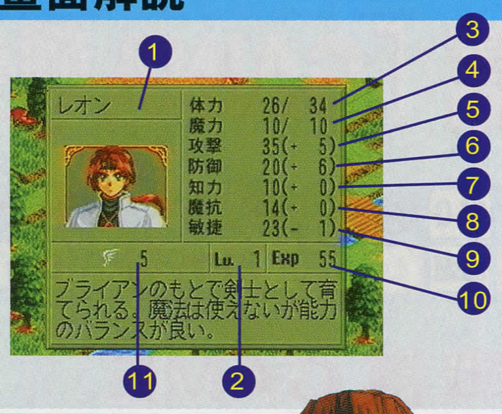
攻擊方法簡介

玩者使用普通攻擊時，如果角色距離敵人三格以上、地形高低差不超出一格和以直線移動攻擊時，角色便會以會心一擊攻擊對手，所扣的能源會是平時普通攻擊時的兩倍。除了普通攻擊外，還可以用技和魔法來攻擊對手；這兩種攻擊方法每次使用後都會扣除一定數目的MP值。玩者除了可以使用道具來增加MP值外，每次在移動後輸入待機指令，亦會回復少許MP值的。

屬性及道具和裝備介紹

屬性方面，每個角色在開始時都會有一種屬於自己的屬性，而屬性可分為六種，包括火、水、風、土、光和闇。每種屬性都會和另一種屬性互相剋制，例如：火←→水、風←→土和光←→闇，每一位角色除了在升LEVEL時，可以加到少許屬性值外，還可以從裝備上取得和自己同樣或其他屬性值，只要將其裝備裝上角色身上，角色便會擁有其裝備上的屬性值。道具和裝備方面，除了可以從完成某關數才會出現的道具商店中購買到之外，還可以在圖版上或擊倒敵人後拾取到金錢、道具或裝備，但大家還要注意在某些關數中可能會有一些道具隱藏在草叢中或雪地裏的。

情報畫面解說



1. 角色名字。
2. 角色現時的LEVEL等級。
3. 角色的體力，當數字降至零時角色便不能使用。
4. 角色的魔法力，當數字降至零時角色便不能使用魔法和必殺技。
5. 角色使用武器的攻擊力。
6. 角色對武器攻擊的防禦力
7. 角色使用魔法的攻擊力。
8. 角色對魔法攻擊的防禦力。
9. 角色的敏捷度，數值越高避開敵人攻擊的機會便會越大。
10. 角色的經驗值，當與敵人戰鬥時數值便會增加，只要經驗值達至一百，LEVEL便會升一級。
11. 角色的屬性，遊戲中共有六種不同的屬性，開始時，每名角色均會有一種，而屬性之間會互相剋制。

人物介紹



雷龍(18歲)

分類：劍士

在17年前，他的雙親在戰場中死去。後來和拉魯夫一起被萊爾收養，而且萊爾更教他劍術雷龍亦十分留心學習，但只可惜他出生於一個和平時代，未能一顯身手……

拉姆(16歲)

分類：僧侶

她是巴斯國王和王后的唯一一個孩子。她是個頑皮、好勝、粗魯和輕挑的少女，而在城內是非常有名的刁蠻公主。



拉魯夫(18歲)

分類：拳鬥士

他和雷龍是一對由小玩大的朋友。他更和雷龍一樣在17年前中失去了雙親，而被萊爾收養。擁有運動天份的他最擅長作近距離埋身攻擊，所以他鍛鍊出一身肌肉。他更從神官戰士身上學習了神聖語。

T.T.(28歲)

分類：幻術士

他是個自稱「流浪貴公子」的男人。他雖然非常自大，但在同伴受到攻擊時卻十分可靠。最近他因為路錢不足，而成為了山賊。

萊爾(45-50歲)

分類：騎士

是一位巴斯的退休騎士。在車士達村落裏，他過着戰爭後帶來的和平生活。他曾參予十七年前的戰爭。戰爭結束後，收養了兩個同樣是在戰爭中失去雙親的嬰孩—雷龍和拉魯夫，現在是他們二人的唯一親人。



梨安(14歲)

分類：少女

主角—雷龍會在旅程中遇上她。之後，她會加入主角的行列，而她是個非常神秘的少女。在旅程中，她很少會出聲説話的。



卡羚(8歲)

分類：魔法師

是萊爾的孫女。她所穿著的紅色長耳服裝令人有深刻的印象她和她的父母住在王都附近的村落裏過着和平的生活。聰明伶俐的她最近學習火系魔法，而她學習的速度，令到她的老師大為吃驚。她的好奇心非常旺盛。

瑪希亞(外表年齡-18歲)

分類：SIREN

是有翼類的SIREN。雖然她外表看似18歲，但實際年齡可能會比外表年齡大數倍。數年前，曾擔任巴斯國大使，現在成為拉姆的知心朋友。





BACK GAINA~甦醒的勇者們~覺醒篇「GAINA轉生」

文：怪獸

SLG	製造商：VING　發售日：發售中　售價：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM×2　記憶：1-15 BLOCK
	PlayStation

又是一個考智慧的模擬戰棋 GAME

故事

21世紀初，由於科技發達的關係，令到人類的日常生活產生前所未有的變化，因此人類才可能過着安定繁榮的日子。

在這個時候，日本出現了一批來歷不明的怪物，而它們亦開始做出一些人類所不能理解的事件（它們目的是要將世界上所有人類消滅）。在這件事件發生後，日本的平民、評論家和傳播媒介都對這事件顯得十分關心，他們連日來不斷地向日本政府查詢有關事件的來龍去脈。亦由於這樣，日本政府受到很多不同程度的壓力，所以決定組織一隊由警察廳負責領導的特殊機動部隊(特機隊)。他們會負責調查和解決整件事件，而使用的兵器是人形機械人。

有一日，水樹慎因遲了起床，而加快腳步回校。途中和綠川夏美相遇，她和慎作一番對話後，便急急腳走向和學校相反的方向，慎為了想知道夏美為什麼不上學，所以跟蹤她。在途中，夏美走入人群當中，慎亦只好跟隨她。因在人群裏難以走動的關係，慎失去夏美的蹤影，但他反而在人群中得知因特機隊需要對付怪物，才將道路封鎖的消息，慎突然想起夏美可能會因這件事件才走進人群中，於是趕快走上前。這時候，夏美走過了封鎖線，之後她被直昇機的爆炸弄至兩腳不能走動。不久，有一隻怪物向著夏美走去，慎為了保護夏美，只好駕駛之前被擊中的特警機械人和怪物作戰.……。

遊戲簡介

攻擊系統解說

在遊戲的作戰部份中，共有四個指令給玩者控制己方機械人的移動和攻擊等。在攻擊方面大致可以分為三種——格鬥攻擊、近距離射擊和長距離射擊。



格鬥攻擊的攻擊威力雖然會比其餘兩種攻擊為低，但可以無限次數使用。近距離和長距離射擊方面會分為單一和範圍式的攻擊方法，但長距離攻擊武器需要攻擊前不移動才能使用，而射擊武器會有次數限制，所以切勿胡亂使用，另外還有一種用來回復的裝備和一種提升同調率的裝備。玩者在選擇攻擊對象時，除了可看到敵人的能力值之外，還可以看到一個預計敵人被擊中後所減的能源數目。

能力值系統解說

當玩者移動機械人時，可以看到三條能力值，第一條是能源值，而其餘的是同調率(開始時會有一定格數同調率，而當受到攻擊後，便慢慢減少。減至一定程度格數後，機體會差不多停止活動)和BURNING值。（每次受到敵人攻擊後，都會有所提升。升滿之後，會在一定時間內提升攻擊和防禦能力值，機體亦會不斷地閃動紅光。這時玩者便可向敵人作出一擊必殺）

細緻的過場動畫



在遊戲中，除了戰棋作戰模式吸引外，另一吸引的地方是戰鬥與戰鬥之間的過場動畫，因為這些動畫製作水準非常高，而且它更交代了故事的發展令玩者更容易明白。除此之外，攻擊時亦會以動畫表示。在談話中會有配音，使玩者更加投入。而更換裝備方面，玩者可到特機總部底層更換。

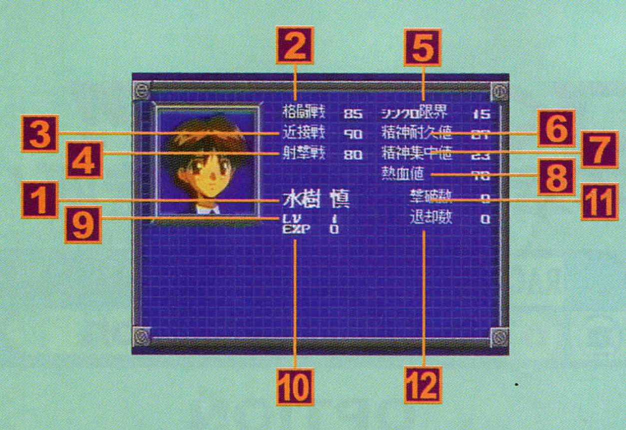
範圍顏色表示介紹

顏色	表示
藍色	可以移動範圍
黃色	攻擊範圍(射程)
綠色	己方機械人位置
粉紅色	敵方怪物位置
紅色	攻擊範圍內的敵人位置

數值畫面介紹

1. 人物名稱
2. 格鬥戰—拳和刀系的格鬥武器在攻擊時的攻擊力修正率，而這會影響命中機會。
3. 近接戰(近距離射擊)—近距離射擊武器在攻擊時的攻擊力修正率，而這會影響命中機會。





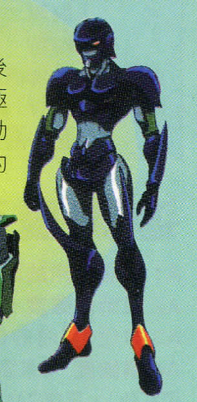
4. 射擊戰—移動後不能使用的長距離武器在攻擊時的攻擊力修正率，而這會影響命中機會。
5. 同調率界限—會顯示出同調率最大值。
6. 精神耐久值—會影響受到攻擊時同調率的降低程度。
7. 精神集中值—會影響同調率的回復程度。
8. 熱血值—會影響BURNING值的上昇程度。
9. LEVEL值—會顯示現時擁有LEVEL數目。
10. 經驗值—會顯示現有經驗值，當經驗值昇至100時，便會昇LEVEL一次。
11. 擊破數—會顯示曾擊倒敵人的數目。
12. 退卻數—會顯示曾撤退的數目。

人物介紹



水樹 慎 (16歲)

因這件事件的發生，後來加入特機隊，而他擁有極高的潛在能力。特機隊出動時，他會駕駛一架地戰用的人形兵器—傑古利道。當醒覺後會轉乘拉札滋。



綠川夏美 (16歲)



是慎的青梅竹馬知己，而她是個活潑開朗的少女。和慎同樣亦因這事件加入了特機隊，兼且擁有和慎一樣的極高潛在能力和很強的靈感度。出動時，會駕駛一架正在試驗中的空戰用機甲兵—滋古米。醒覺後會乘謝魯斐杜。




矢代 要 (24歲)

巡查長

是一位非常漂亮的混血兒。她最擅長的是埋身戰，而經常會使用寢技和小刀攻擊對手。她所駕駛的是埋身戰用的輕裝甲人形兵器—西蘭。





瀨川 巴 (29歲)

警視正

特機隊隊長。是一位柔劍道和射擊高手。雖已婚，但她從未理會過自己家中的家務。出動時，她駕駛的是電子戰略用的輕機甲人形兵器—巴依修。



相田 響 (26歲)

巡查部長



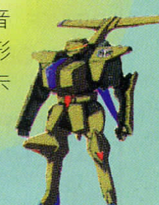
特機隊副隊長。她持有精神科醫生執照，在特機隊中擔任精神科顧問。她是一個經常保持冷靜的人。她所駕駛的是多用途的重裝甲人形兵器—巴斯古斯。



苗場菜菜美 (19歲)

補充成員 巡查

是一位和藹可親的少女。當畢業後，她才發覺自己的工作取向，所以加入了特機隊。她所駕駛的是配備有超音波砲的人形兵器—米卡加米。




草加 雫 (20歲)



巡查

是一個問題多多的問題少女。她的父親是一位爆炸品處理專家，所以她學到了很多關於爆炸品的專門知識。她所駕駛的是特殊科技用的人形兵器—加魯班。






宮下繪里 (22歲)



巡查

因她非常喜歡使用槍械的關係，所以成為隊中的狙擊手。作戰時，擔任後方支援。她所駕駛的是支援用的重裝甲人形兵器—絲古拉斯。





BUCKLE UP!

被點錯相的不幸家庭，走，走，走呀!!

BY：非洲-JELLY

RAC	製造商：Shangri-La	容量：CD-ROM	發售日：發售中
	售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK	

MEM PlayStation

STORY

故事係講述喺美國中西部嘅一個農場家庭，有農夫老豆〔MAX〕，阿仔〔KEVIN〕阿女〔MEARY〕。有一日佢哋一家人去完街返屋企嘅陣，當去到十字路口時，突然有一架車閃出嚟，跟住後面班差佬就追住佢哋大叫「前面架車係班劫匪嘅同黨，快啲捉住佢哋！」於是MAX就講：「喂！大佬！唔關我事㗎，前面班人我唔識㗎！」不過冇人理，在冇辦法之下唯有走。

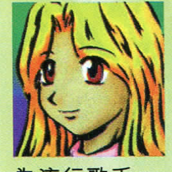
人物介紹



MAX 農夫一個，40歲，好鍾意「大腳八」，比其他人多一倍正義感，略為自大。



KEVIN MAX個仔，10歲，同佢老豆一樣咁鍾意「大腳八」，性格活潑開朗，夢想成為賽車手。



MEARY MAX個女，7歲，如她的母親有甜美的歌聲，希望能成為流行歌手。



ROGER 當咗30年差嘅警長，53歲，性格十分頑固，希望世界和平。



NEIL ROGER嘅部下，22歲，初出茅廬便負責呢單CASE。

遊戲簡介

此GAME看似係一隻賽車GAME，但實質係一隻ESC(逃亡式-我作嘅)遊戲，玩者被警察追捕，揸住自己架「大腳八」搏命走，開始一場生死追逐戰。此GAME主要目的係要避過警察們嘅截擊，衝開重重阻礙，達到終點或完成指定條件方為過版。整個遊戲共分為四版。

基本操作方法

ACCELERRATION	×(連打可作起上)
BRAKE	□
BACK GEAR	○
ITEM	△
SHIFT UP/DOWN	R1/L1
CAR CHANGE	L2
MAP	R2



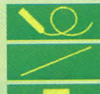
OPTION

KEY CONFIG 有A～D四種設定

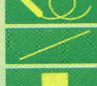
LOGO EDIT　本遊戲的特色，此項可以更改或自行設定車上的圖案

LOGO EDIT 的操作方法：	
方向掣	MENU及MODE的選擇
○	決定及選擇
╳	取消
△	轉色
□	將指標移到EXIT
R1	放大/縮小
L1	畫筆的粗幼

EDIT　隨閣下之喜好所編成



自由繪畫

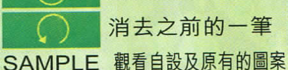


拉直線

繪成方形



繪成圓形



消去之前的一筆

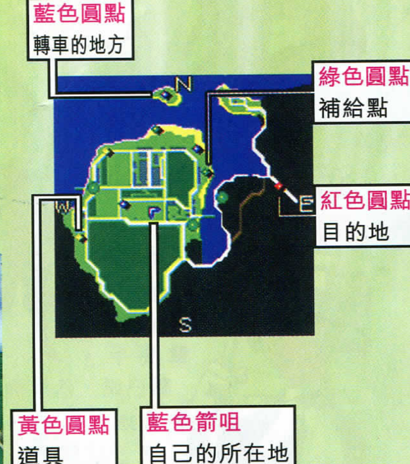
SAMPLE　觀看自設及原有的圖案

遊戲畫面

A1 玩者所用的車
A2 現時的速度
A3 方位　現時的位置
A4 損毀度　若果達到一定的損毀(即紅色)，便會GAME OVER
A5 道具　在地圖上黃色的圓點是道具，最多四件
A6 指標　一共有紅、黃、藍和綠四隻色



地圖畫面



MAX的愛車

BIG TIE
扭力　普通
加速性　差
速度　普通(時速160km)
耐久性　高



BUZZY
扭力　良
加速性　良
速度　低(時速140km)
耐久性　低





SNOW BREAK



OFFICIAL PRODUCT

以前如果說到滑雪遊戲，大家也不會有太大的興趣，不過自從《COOL BOARDERS》推出之後，滑雪遊戲便開始受到玩家們的重視，因而雪遊戲相繼推出，不過，出得多了，玩法也沒有太大的改進，莫非滑雪遊戲就這樣給「玩殘」了？！

文：赤目黑龍

RAC 2P MEM 製造商：ATLUS 記憶：1 BLOCK 售價：港幣358元 PlayStation

今次有乜新意思？

冇！筆者可以大膽的説一句，《SNOW BREAK》這隻遊戲根以前的滑雪遊戲之間完全沒有分別，而且遊戲之中可以選擇的選手也只得4人而已，所以可玩性相應的減低。

在遊戲之中的人物分別為3男一女，大致可以分為兩組，其中二人是使用正統的滑雪裝備，而另外二人則是使用滑雪板（SKI BOARD），對於這兩種的滑雪方式，大家要好好的記着，因為二者的操控技巧是有所不同的，首先是一般的滑雪方式，最大的優點便是進行時比較穩定，不過，在轉向上則比較慢，所以在通過樹叢時會比較辛苦；至於SKI BOARD方面，除了有速度之外，在轉向上亦比一般的滑雪板優勝，唯一的缺點便是因為要有好的速度而使穩定性相應下降，這亦是SKI BOARD唯一的缺點。

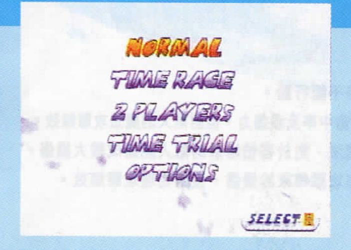




不同模式的分別

在《SNOW BREAK》這遊戲之中，共有多個遊戲模式可以供玩者選擇的，它們分別是「NORMAL」、「TIME RACE」、「2 PLAYERS」和「TIME TRIAL」，其中。

在「NORMAL」之中，玩者可以選擇「CHAMPIONSHIP」和「PRACTICE」兩種玩法，前者是一個以完成全部賽道來達成的盃賽模式；而後者則是一個給玩者練習的模式，不過，在PRACTICE模式之中，玩者極有可能會不能完成賽道的，因為如果對手一完成了賽事的話便會結束，不過前者便不同了，在CHAMPIONSHIP模式之中，玩者便一定可以完成每一條的賽道，而完成一條賽道之後，玩者會因名次而得到一定的分數，冠軍7分；亞軍4分；季軍2分，如果玩者是第一次玩的話便要賽4條賽道，完成4條賽道之後，當得分是第一的話便會作為總冠軍，之後便會出現第5條賽道了……



RANKING

RANK	PLAYER	POINTS
1	PLAYER 1	7
2	TONA	4
3	TINA	2

PLAYER 02' 36" 90

QUIT SELECT

基本賽道分析

在《SNOW BREAK》之中，共有5條賽道，除了共常會出現的4條之外，在得到一次總冠軍之後，便可以使第5條賽道出現，當然，只要SAVE了之後，在以後也可以隨時玩這賽道了。以下便是5條賽道的分析：

（1）THE VALLEY

難處：基本上這賽道是非常的簡單，不過最令人感到麻煩的便是那些「樹木」了，就一般而言，在前段的賽道之上，樹木不是太多，減慢一點也可以避過的，不過在最後直路之前的「橫木」便一定要跳過，否則……





（2）THE FOREST

難處：這條賽道比前者難度增加了不少，因為彎角多了很多，而且大多也是連續的「S彎」，稍一不慎便會「撞山」，而且在這賽道之上有一些非常密的樹林，玩者如果撞樹的話便會「滾地」，再加上沒有圍欄的懸崖，真是非常可怕呢！





（3）THE CABLEWAY

難處：單看名字已知這條賽道是依纜車線而建造的，所以在沿着賽道的地方是有一些「柱」的東西，這些亦是賽道之上最麻煩的東西了，除此之外，賽道之中亦有一段是比較危險的，那便是一條非常長的直路，在那裏的風非常大，而且在右邊的懸崖又沒有圍欄……

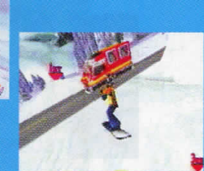




（4）THE CASTLE

難處：説到尾也是第一次玩時的最後一條賽道，所以難度亦是首4條賽道之冠，在彎路方面，這賽道的彎雖然不是太刁鑽，不過多而且急，是非常難通過的，而在障礙物方面，真是「要乜有乜」，有石有樹，而且在山洞之中竟然有「跳位」，所以要完成這賽道實在非常不簡單！





（5）THE TOWN BY NIGHT

難處：這是一條絕對的「黑夜」賽道，因為四處也是漆黑一片，在視線上已經使玩者非常頭痛，而賽道方面，除了是非常窄之外，障礙物亦非常多，再加上賽道之上有非常多「凹凸」的地方，提高了賽道的難易度，而在最後的一段，進入村莊之後，路面非常不「穩定」，所以要提高警覺。





Wizardry Nemesis



序

在很久之前，列謝蘭國有七位德高望重的賢者，他們發現了一種無限的能量，並將它封印在七個護符中。賢者們發現護符互相結合能發揮更大力量，但其中一人察覺到護符其實具備了智慧及生命，於是製作了能封印這力量的第八個護符，然而已結合的護符這時發生大爆炸，將列謝蘭國移為平地……

時光飛逝，身為主角的你來到了一個名為「格靈根」的小鎮時，突然受到魔物的襲擊，雖然得賢者尼安所救而拾回一命，但他卻表示列謝蘭的護符力量正在復甦，魔物更會以你作為目標，你只有學習魔術來加以對抗，直至找到阻止這種力量的辦法為止。



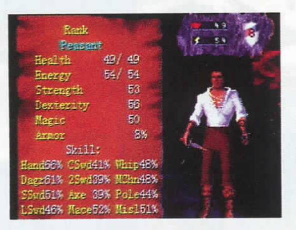
RPG

製造商：SHOUEI SYSTEM　發售日：發售中
價格：6800日圓　容量：CD-ROM×2



MEM

SEGA SATURN



遊戲系統

巫術——WIZARDRY這名字，對於RPG迷來說相信不會感到陌生，它和《ULTIMA》一樣是世界最早出現的電腦RPG系列，而《WIZARDRY》的特點則是採用3D視點來進行，令玩者能更有代入感。



雖然今集仍然保留了3D視點，但就廢除了一直以來以隊伍形式進行遊戲的方法，而玩者亦不能在遊戲開始時自由選擇職業或種族，主角是一名人類的男性，你開始時的職業是農夫，但可隨着遊戲的進行而獲得較佳的稱號。

在遊戲中，你可利用十字掣來控制移動的方向，若發現眼前有可疑的東西時，則可按C掣一次，若畫面上出現一個手的游標則代表有可以調查的東西，這時你可移動十字掣先看看能調查的東西有多少個，然後以A掣向該物品調查或以C掣作出適當的行動。

戰鬥系統

當在森林或迷宮探險時眼前白光一閃的話，便代表你遇上敵人了。這遊戲的戰鬥是以實時方式來進行，當敵人出現後便會隨時開始向你攻擊，而你可使用已裝備的武器或魔法來迎擊，這時按C掣的話是武器攻擊，L掣是使用對自己的魔法，R掣則是向敵人使用魔法。



要使用魔法的話，便必須在左手裝備除魔符或魔杖，以魔杖攻擊並不會消耗MP，但每支魔杖能使用的次數都很有限，而且魔杖內藏的魔法也是既定了的；若以除魔符發動魔法，則要先按Y掣從已學會的魔法中選擇其中一種，而威力則會視乎使用了的MP而定（魔法發動時可按L、R、A任何一掣來決定MP的消耗量），MP雖然會在冒險途中逐漸回復，但魔法還是留在真正有需時才使用較好。

魔法一覽



AIR

- POISON　令敵人陷入中毒狀態，HP會逐漸的減少。
- REFRESH　令敵人的攻擊較難擊中，反觀自己的攻擊則較易擊中了。
- WIND STORM　風系的攻擊魔法，對於害怕風系的敵人能造成較大損傷。
- SOUND SHIELD　可令敵人的攻擊魔法無效。



WATER

- FOG　平常使用可降低遇上敵人的機率，戰鬥時使用則可降低敵人的命中率。
- HEAL　可回復玩者本身的HP。
- ICE STORM　令敵人的動作變得遲鈍（中了ICE STORM的敵人會變成藍色）。
- CURE POISON　可治療中毒狀態，但對於某些特殊的毒無效。



FIRE

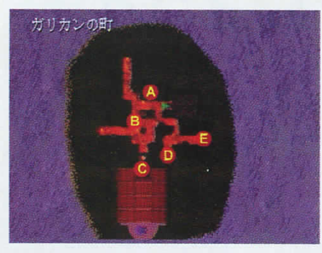
- BLIND　能令敵人的攻擊在一定時間內無效。
- ENHANCE ATTACK　能令自己較易擊中敵人，而造成的損傷亦會較大。
- FIRE STORM　火系的攻擊魔法，對於害怕火系的敵人能造成較大損傷。
- RESIST FATIGUE　能加快HP的回復速度。



EARTH

- PARALYSIS　能令敵人暫時不能行動。
- PROTECTION　可降低敵人的命中率及殺傷力，但對敵人的魔法攻擊無效。
- SAND STORM　地系的攻擊魔法，對於害怕地系的敵人能造成較大損傷。
- RESIST MAGIC　能降低敵魔法攻擊帶來的損傷，但對物理攻擊無效。

格靈根鎮

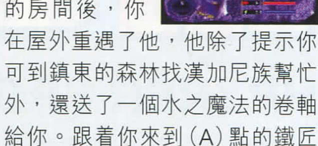


賢者之房間

當你被賢者尼安救回一命後，他對你說你必須學懂魔法才能自保，之後他便一個人先離開了房間，這時你要先從正門右方的秘道進入地下室，這裏共有四個不同的卷軸，當你以AFME的順序取得它們後，便能獲得使用魔法的能力，跟着可離開地下室，調查一下房間內的書本，而在正門左方的木櫃內，則放了一個對日後非常重要的「空壺子」。




鐵匠

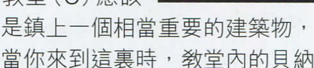


離開尼安的房間後，你在屋外重遇了他，他除了提示你可到鎮東的森林找漢加尼族幫忙外，還送了一個水之魔法的卷軸給你。跟着你來到(A)點的鐵匠房間，這裏有一名女鐵匠正在工作中，而你則可從她放置武器的櫃上免費獲得一柄生銹劍，雖然威力有限，但始終比沒有任何武器要好吧。

鎮之廣場

當經過這小鎮中央的魔場時，你在地上(B)發現了一支損壞了的手搖棍，於是便將它拾起交給那位女鐵匠，而她亦答應有空的時候會幫你修好它。

羅倫迪教堂

若以鎮的大小來看，這教堂(C)應該是鎮上一個相當重要的建築物，當你來到這裏時，教堂內的貝納尼斯司祭正在忙於調查某些事情，並未能詳細聽你的事，但他仍告訴你漢加尼族是個不喜歡和其他人接觸的種族。

鐵龍酒吧



在酒吧入口(D)的木桶上，你會找到一柄小刀，這東西雖然仍不算是甚麼強大的武器，但亦總算比生銹劍像樣一點。取得它之後可從酒吧角落的樓梯到達2樓；這裏正是你在遊戲中的家，以後會經常用到的。

當走完了格靈根鎮一次後，你便可從鎮的右方出口(E)進入森林範圍。

達尼安森林



流砂地帶

當進入了這森林後，戰鬥便會隨時開始，因此各位不要忘了事先裝備武器在手；離入口不遠之處有一間漢加尼族的小屋(A)，但其入口被一株大樹阻着，你覺得不應將這樹劈下，於是便繼續前進，直至來到B點時，遇上路上的一個流砂區域，你及時抓着樹枝逃過被捲下去的危機，但怎樣才能繼續前進呢？原來路旁的樹叢之間有一些秘道，穿過該處便可以了。



噴水池

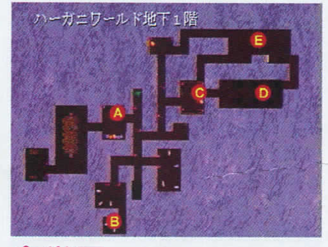
沿着森林的路繼續前進時，你會不時發現地上有一些名叫雌蟲或雄蟲的小蟲，這時應拾起牠們，然後雌雄各人以「合成」的指令放進手上的空壺子內；道路的盡頭是一個小型噴水池(C)，加以調查的話便會發現一條「石鎖匙」。

漢加尼族之小屋



由於森林內已再沒有特別發現，於是你便回到森林入口附近的小屋前，這次你向那株大樹使用裝了雌雄蟲各一的壺子，大樹隨即消失，原來這是由漢加尼族人所偽裝的，而這小屋(D)則正是通往漢加尼族的地下國「漢加尼世界」的入口，在收過了漢加尼族人送給你的風之魔法及開鎖工具後，你使用在噴水池發現的石鎖匙將入口打開，進入了這個神秘的世界。

漢加尼世界 B1



食堂區

到達B1後，首先可前往A的房間，這裏有着兩個大櫃，其中之一放着一對皮手套及皮靴，裝備它們後可令防禦力有所改善。除此之外，在房間內的浴缸中會找到一件「寶飾品」，先將它帶着吧。



沿A點的房間繼續向左方移動，會來到一個似乎是食堂的房間，這裏會出現一些能使用攻擊魔法的大蟲，因此在戰鬥時要經常留意自己的HP。

睡眠區

B點附近的門是上了鎖的，你要在門前使用開鎖工具才能將門開啟；房間內放置了很多床，這應該是漢加尼族用來休息的地方，你雖然不會睡在這裏，但就會在B點發現一柄「石弓」，倒是你暫時是沒有辦法使用它的……

書房



C點的房間是一個很大的書房，你除了能在這裏發現大量文字資料外，亦會在一個書架上找到「火之魔法」，此外你亦找到一個設了一個密碼鎖的小箱子，當你將箱子上的三塊石板移動正確的位置後，便能取得放在箱內的「教養之寶珠」。至於怎樣才能離開這個房間？其實在某個書架上是設置了機關的，當取出其中一本書便會移開書架令秘道出現。

機關滿佈的路

D點的房間兩旁是一些裝着巨釘的牆壁，而地上則有着多個小洞穴；每個小洞內均有一個手掣，你要按特定的順序按動這些手掣才能繼續前進，否則便會觸動機關令兩旁的釘牆壓過來。而當你過了這釘牆房間後，則會來到一個設有多個魔法陣的房間，這裏只有其中一個魔法陣是沒有設機關的，你要找出它才能開啟通往西北面的隱藏通道。





KONAMI ANTIQUES ～MSX COLLECTION VOL. 2

十款遊戲玩法，逐一介紹

By: Agent X · Glen



KONAMI'S GOLF

遊戲主要分為：「STROKE」－計算玩者每場所用的棒數，最少棒數者為勝利；「MATCH PLAY」則只限對戰模式使用，以每場為單位，勝利次數較多者為冠軍。至於操作方面，有一點大家是需要留意：當玩者調教好方向及擊球方法之後，便按一下X鍵喚出力量計，不過大家不需心急按鍵，因為它並沒有時間限制，而且這時候大家可以按「↑」或「↓」來選擇球棒。不同球棒是會影響擊球的距離，總之用「1W」擊球便最遠，而「PT」則最近。



■還要留意風向及地形。

方向	「←」／「→」
擊球方法	「↑」／「↓」：STRAIGHT（直線球）、SLICE（右曲球）、HOOK（左曲球）
擊球	×鍵（按一下喚出力量計，再按便會擊球）
選擇球桿	「↑」／「↓」（喚出力量計後才能選擇）

KONAMI'S BILLIARDS

遊戲會予玩者三次機會，而玩者則需要在有限的機會中將球打入洞，否則便會失去一個「BALL」。當所有「BALL」都被扣掉之後，便是遊戲「GAME OVER」之時。

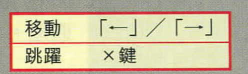
擊球方向	方向鍵
擊球	×鍵



■非常考驗玩者對球路的了解。

ATHLETIC LAND

玩者需要在一定的時間內，以最快的速度去越過不同的陷阱或跳過一些障礙物等；而當到達終點時，所剩餘的時間便會變為分數。



移動	「←」／「→」
跳躍	×鍵



■小心跳躍便可輕鬆過關。

HPYRER SPORTS 3

玩者需要參與四種不同的運動項目，包括：單車比賽(Cycling)、三級跳(Triple Jump)、蘇格蘭式冰上溜石賽(Curling)及撐竿跳(Pole Vault)。玩者首先要達到一項目的入圍標準，才能夠進入下一項目，故非常考驗玩者的耐力。



■要達到標準，才能進入下一項目。

單車比賽

移動	○鍵＋「↑」／「↓」
加速	×鍵



■十分需要玩者的耐力。

蘇格蘭式冰上溜石賽

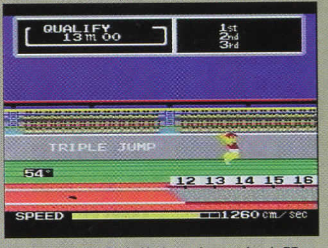
放出石塊	○鍵
減低速度流失方法	不斷按○鍵／×鍵
石塊滑溜方向控制	○鍵／×鍵



■要盡量令石塊溜進紅心。

三級跳

加速	×鍵
起跳	○鍵（跳躍角度乃根據按鍵時間多久決定）



■小心控制角度約在40˚-50˚之間。

撐竿跳

加速	×鍵
出竿	○鍵（起跳後仍需按著，直到竿接近垂直時才放手）

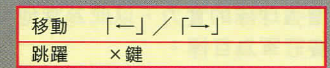


■留意放竿的時間。



MAGICAL TREE

玩者需要控制角色，避開重重的險阻，例如一些毒蛇、閃電等；總之就不斷地向上爬，爬得幾高就幾高，直到9999m為止。



移動	「←」／「→」
跳躍	×鍵



■越高的地方，就越多敵人。

YIE AR KUNG-FU II
YIE-GAH 皇帝之逆襲

LEE YOUNG

移動	「←」／「→」
蹲下	「↓」
原地跳躍	「↑」
上段踢	「↖」／「↗」
正拳	×鍵
下段踢	「↙」／「↘」
左右跳躍	×鍵＋「↑」／「↖」
	or「↗」
飛腿	跳躍中按×鍵



■主角的招牌絕技。

YEN-PEI (對戰用角色)

移動	「←」／「→」
蹲下	「↓」
上段踢	「↖」／「↗」
中段踢	×鍵
下段踢	「↙」／「↘」
撥水髮 (上段)	「↑」＋×鍵
撥水髮 (中段)	「→」＋×鍵
撥水髮 (下段)	「↓」＋×鍵



■此人的攻擊範圍十分廣闊。

LAN-FANG (對戰用角色)

移動	「←」／「→」
蹲下	「↓」
上段拳	「↖」／「↗」
中段踢	×鍵
下段踢	「↙」／「↘」
飛扇 (上段)	「↑」＋×鍵
飛扇 (中下段)	「→」＋×鍵



■此女子的飛扇可作牽制敵人之用。

PO-CHIN (對戰用角色)

移動	「←」／「→」
蹲下	「↓」
上段拳	「↖」／「↗」
正拳	×鍵
下段踢	「↙」／「↘」
不明氣體 (上段)	「↑」＋×鍵 (只令對手硬直)
不明氣體 (中段)	「→」＋×鍵 (只令對手硬直)
不明氣體 (下段)	「↓」＋×鍵 (只令對手硬直)

■不明氣體(？)是沒有任何攻擊力的。

KNIGHTMARE (魔城傳說)

玩者需要控制角色，去消滅阻擋住玩者前路的敵人；途中，玩者可以得一些不同的武器，以強化攻擊力。不過，由於玩者進行遊戲時，亦畫面會不停的向前進，所以玩者小心被「拉版」而誤墮陷阱中。

移動	方向鍵
射擊	×鍵



■有多種的武器提供選擇。

SUPER COBRA

玩者要控制一架直昇機，來向敵人進襲。敵人方面，除了有火箭、坦克之外，還有一些會作上下移動的飛行物體。此外，由於直昇機的能源是會不斷消耗，因此玩者需要擊毀一些寫有「F」的目標，才可回復能源。



■ 記得擊毀寫有「F」的目標。



■ 好，已成功突破100 miles了。

■ 難以對付的飛行物體。

移動	方向鍵
射擊	×鍵

TWINBEE

十分經典的著名射擊遊戲，玩者需要一面射擊敵人，一面射擊一些鐘，令其顏色改變，取得之後便可得到不同的武器，以增強實力。不過，小心千萬不要取黑色的鐘，因為它會令你立即失去一隻生命，各位要勿切留意。



■ 白色的鐘，要快快取得。





■ 黑色的鐘，不要也罷。

■ BOSS來了，要沉著應戰。

移動	方向鍵
射擊	×鍵
轟炸	○鍵

GRADIUS 2

另一隻經典射擊遊戲，玩者需要不斷擊破敵人，以取得Power Up的道具，增強戰機的攻擊力。遊戲最吸引之處，乃當玩者在途中被敵人擊毀後，以最初武裝來重新遊戲時那種難度，確是非常「震撼」的。



■ 遊戲故事介紹。



■ 盡快取得Power Up道具。

■ 就算有如此武裝，還不能大意。

移動	方向鍵
射擊	×鍵
Power Up/選擇	○鍵





By: Agent X · Glen

SOC 2P MEM
製造商：Tears　售價：5800日圓
記憶：2 BLOCKS
PlayStation

費格遜、卡比路，你們在那裏？

你想成為國際米蘭、曼聯等歐洲頂級球會的領隊嗎？又或者像古列治那樣，成為一位球員兼領隊嗎？現在大家便有機會嘗試一下管理歐洲大球會的滋味，而且又可以親自落場比賽，帶領球隊踏上聯賽冠軍之路。

操作方法（參與比賽時）

方向鍵	球員移動
○鍵／△鍵	將球挑高、頭鎚
X鍵	傳球(按著不放的話，便會出現一白色箭嘴，以增加傳球的準繩度）、衝撞、射門及加速衝刺
□鍵	勁射（以按鍵時間多久來決定力度）、頭鎚

遊戲模式

GAMES

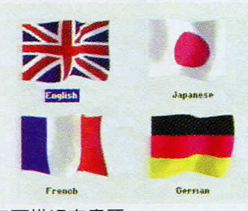


■Goal！！

玩者可以在這裏選擇四個國家不同的球隊來參與賽事，當中「Quick play」表示電腦會隨機選擇隊伍予玩者進行比賽；相反「single play」則讓玩者自行選擇球隊比賽。「League」讓玩者選擇20支球隊來參與聯賽賽事；而在「Knockout」中，玩者更可最多選擇16支球隊來參與杯賽賽事。遊戲中，玩者可利用「Match option」對球場環境、比賽視點等進行設定。此外，更可在「Uniform design」(ユニフォームのデザイン)中，將球衣顏色重新設定。

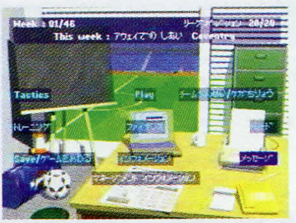
COMMENTARY LANG

玩者可以在這裏設定比賽時，旁白所使用的語言，由於遊戲最初會以日語作為旁白語言，所以若玩者不諳日語的話，便可在這裏將語言設定為英語。此外，遊戲還有法語和德語旁白，提供予玩者自由選擇。



■可惜沒有粵語。

MANAGER


■Menu畫面。

此遊戲和其他足球遊戲的最大分別，就是當中設有一個名為「Manager」的育成足球模式。玩者需要負責球會的財政、設定球隊陣式等，當然亦會讓玩者進行球員賣買來增強球隊的實力，以成為當地的聯賽冠軍為目標。

歐洲四大聯賽


■四大頂級聯賽供你選擇。

遊戲設有歐洲四大聯賽讓玩者選擇，包括：德國甲組聯賽(ドイツリーグ)、意大利甲組聯賽(イタリアリーグ)、英格蘭超級聯賽(イングランドリーグ)及法國甲組聯賽(フランスリーグ)。所有球員均以真實的名字出場，令投入感大大提高。

另外，遊戲亦增設了一個名為Original league(オリジナルリーグ)，當中玩者可以最多選擇以上四個聯賽中任何20支球隊，組成一個獨一無二的聯賽。至於有關各地聯賽的賽程內容，請參考下表：

聯賽	比賽總週數	參加球隊數目
德國甲組聯賽	46週	19隊
意大利甲組聯賽	42週	18隊
英格蘭超級聯賽	46週	20隊
法國甲組聯賽	46週	20隊
Original league	46週	20隊

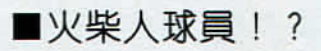
Tactics（戰術）
Select Team

玩者可以在這裏決定球隊的正選陣容，而每位球員的名字下，都會顯示該球員的位置，以及平均能力值。此外，玩者亦可以設定球隊陣式，包括：4-4-2、4-2-4、5-4-1、4-3-3、3-3-4、3-5-2、2-3-5及5-3-2。而球隊在戰術－Style(スタイル)方面，主要分為：正常－Normal(ノーマル)、進攻－Attacking(アタッキング)和防守－Defending(ディフェンス)三種。玩者可根據球隊的能力及對手的實力，自行選擇適當的陣式來應付。

Corner Kick Formation
(コーナーキックフォーメーション)

玩者可以設定開角球時己方球員的位置，而遊戲中亦設有四個基本的陣式，方便玩者選擇。此外，玩者亦可自行對個別球員的位置進行調教，以創造出一個玩者獨有的進攻模式，在比賽中出奇制勝。

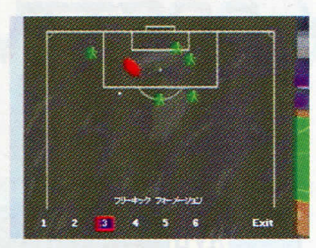



■火柴人球員！？



Free Kick Formation (フリーキックフォーメーション)

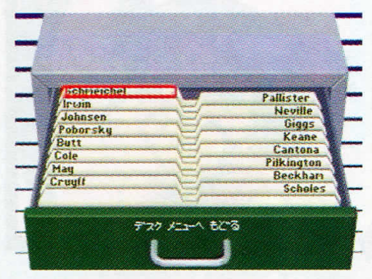
同樣是讓玩者在獲得自由球時，調整球員位置的設定。不過，這裏所設定的基本陣式便有六個之多，務求切合不同的情況和需要。而玩者亦可以對個別球員的位置進行調整，以配合球隊的進攻。




■互相配合，便可將機會化為入球。

球隊編成／受傷治療 (チームへんせい／ケガちりょう)

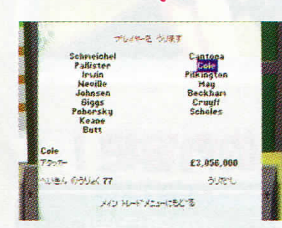
玩者可以在這裏得知全隊球員的能力值、年齡及位置等資料；若有球員受傷的話，便可以在這裏向該球員實行治療指示。另外，玩者欲進行球員賣買時，亦先到這裏確定球員的位置及能力。



■球員名單，一目了然。

1. 球員名字
2. 位置(ポジション)：GK(ゴールキーパー)、DF(ディフエダー)、MF(ミッドフィルダー)、FW(アタッカー)
3. 年齢
4. 平均能力值(へいきんのうりょく)
5. 搶截(Tackle/タックル)
6. 速度(Speed/スピード)
7. 頭鎚(Heading/ヘディング)
8. 判斷力(はんだんりょく)
9. 踢球力(キックりょく)
10. 體力(スタミナ)
11. 持久力(じきゅうりょく)
12. 瞬發力(しゅんぱつりょく)
13. 受傷(ケガ)：「なし」表示正常

Trade (トレード)


■將球員賣出。

這裏是賣買球員的地方，玩者可以再一次對球隊進行調查(チームをしらべる)，確定目標後便可進入賣出球員(うりだす,プレイヤーをえらぶ)一欄，選擇欲賣出的球員，之後只需要等待買家出價便可。

此外，玩者亦可在買入球員(プレイヤーかくとく)一欄中，向其他球會的球員招手，不過當中同樣只能選擇一些將被球會放棄的球員。玩者應留意買入球員時所需要的費用，以免出現入不敷支的情況。

■快把球星羅致旗下。

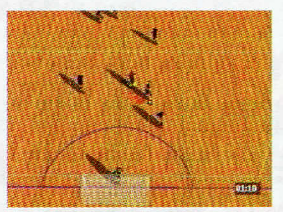
Play (日程進行)

當玩者的球隊準備好了之後，便可以選擇「Play」來進行比賽。遊戲會有三種不同的比賽模式予玩者選擇，包括：親自控制球員比賽(しあいをする)、觀戰(かんせんする)及立即顯示比賽結果(けっかをみる)。



■身為領隊的你想親自落場嗎？

Training (トレーニング)


■室內訓練場。

球隊進行訓練的地方，而訓練項目主要有二：分組比賽(フットサル)和十二碼(ペナルディキック)。分組比賽主要把球員分成二隊，然後在一室內足球場進行比賽；而十二碼射門則與下場比賽的球隊，進行一場模擬比賽。


■十二碼訓練。

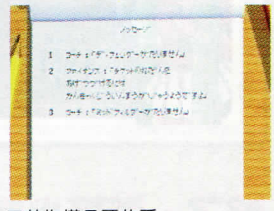
Finance (ファイナンス)

玩者可以在遊戲開始時，選擇球會最初擁有的資金，當然越少資金的話，難度便越高。進入遊戲後，選擇「Finance」一項，便可知道球會現時所擁有的資金(しょきしきん)以及領隊的人氣度(にんき)。

1. 財政一覽(せつめいをみる)：列明收支、貸款等數目
2. 予算分配(よさんはいぶん)：場地整備(グランドせいび)－每￡1500便增加1座位；新座位追加(あたらしいせきのついか)－新加座位總數；商店整備－增加商品銷量；入場費－最初設定為￡8
3. 球員薪金設定(プレイヤーサラリー)
4. 貸款申請(ローんのもうしこみ)

Message (メッセージ)

每當有一些突發的事件出現時，在Menu畫面便會出現一段訊息提示玩者。不過若玩者想一次過參閱當日所有的訊息，便可以選擇進入Message畫面。這裏會將所有的訊息詳細列出，供玩者隨時觀看。


■若你懂日語的話……。

Information (インフォメーション)

此處為玩者提供有關球隊戰績等資料，當中玩者可以選擇：上週比賽結果(せんしゅうのしあいけっか)、今週的賽程(こんしゅうのしあい)以及聯賽績分排名(リーグひょう)三項。

■成績一目了然。



好評如潮・再次出場・魔法少女PRETTY SAMI——心的感覺

AVG 製造商：NEC INTERCHANNEL 價格：6800日圓
容量：CD-ROM 記憶：17(SYSTEM) / 3(@SAVE)
MEM SEGA SATURN

by：山寺良牙

《魔法少女PRETTY SAMI》——相信是動畫迷及漫畫迷也曾經看過，但各位又有否玩過SEGA SATURN版的《魔法少女PRETTY SAMI》呢？今期，本人便會為此新GAME——《魔法少女PRETTY SAMI——心的感覺》作過簡單的介紹。





首先是簡介操控方法

方向掣：選擇指令對白
A/ C掣：決定及跳過對白
B掣：取消指令及解除連續跳過對白狀態
X/ Z掣：使用連續跳過對白功能
Y：關閉對白視窗
L/ R掣：跳過對白及聲音

另外在OPTION中，可以設定遊戲中會否出現對白聲、字幕及人物的「大頭相」；還有「OMAKE」中會有SOUND TEST及MUSIC CLIP，而MUSIC CLIP中所收錄的歌曲是由負責砂沙美SASAMI的聲優——橫山智佐，所主唱的《MY FAVORITE BOY》。

最後說個秘密給各玩者知，當CLEAR了兩個故事後，在「OMAKE」中，是會多了《魔法少女PRETTY SAMI》在TOKYO GAME SHOW 97的片段及可觀看原作故事人物設定。







好了，廢話少說，現在就來看看今次《魔法少女PRETTY SAMI》的內容吧！

今次的《魔法少女PRETTY SAMI》主要有兩個故事所構成，其一是SEGA SATURN的原作故事——謎之新武器！？CODE NAME是閃閃★拉古達；而另一個就是原TV版後的後期故事——燃燒吧！炎之朱古力 三日後的情人節，現在就輯錄一些精彩片段給各位欣賞。





謎之新武器！？CODE NAME 是閃閃★拉古達

故事大綱：一天，一個犯罪組織名叫「ROLLZESS MERCURY」，製造了一件可以慢慢破壞人類腦細胞的武器，於是便利用日本作為試驗地點，並且派人將該武器偷運到日本，而砂沙美就在誤打誤撞的情形下擊倒了偷運武器的犯罪組織成員，並取得了該武器，於是犯罪組織與砂沙美的武器爭奪戰便由此展開。究竟砂沙美能否保護到武器？又或者該武器被犯罪組織奪回並為禍世人呢？



◆ 在戰鬥後才發覺剛才所出的必殺技擊中了途人



◆ 之後犯罪組織派三人出來要搶回失去的秘密武器



◆ 犯罪組織的新武器

◆ 砂沙美夢到自已的身份被揭穿



◆ 翌日砂沙美與美沙緒到遊樂場玩，就在買飲品時美沙緒不見了，於是便四周找她。



◆ 之後砂沙美便在地上拾到十分古怪的吊飾



◆ 在找她時遇到了砂沙美的對手美莎，於是又大打出手。



◆ 另外亦尋回了美沙緒

燃燒吧！炎之朱古力 三日後的情人節

故事大綱：情人節的三天前，砂沙美的同學——古野葉，為了要取得暗戀已久的廣人的歡心，而與砂沙美們努力地做情人節朱古力，究竟她們會否成功呢？而古野葉又有否勇氣去送出朱古力呢？另外古野葉又會否取得廣人的歡心呢？

◆ 接下來美星老師走了進來並打斷了清音老師的話，二人當然是吵起來，並且說要找校長去評理。





◆ 砂沙美在午餐時談到了即將到情人節的事

◆ 另外京子及愛美亦中途走來插嘴，並且為了衣著的事而二人爭吵起來。



◆ 放心不下的美沙緒及砂沙美決定要到校長室看看



◆ 發覺沒事後二人便到運動場去玩鬥球



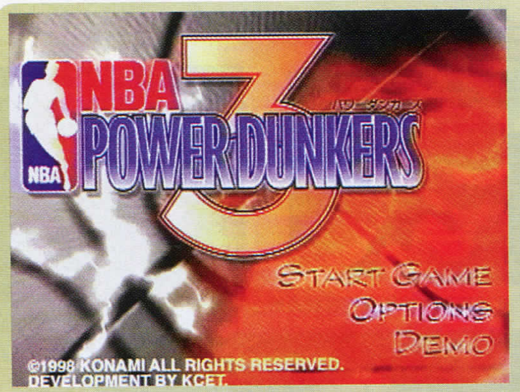
◆ 而那個小山田正四周向女孩要求在情人節取得朱古力



◆ 由於太過吵的關係，清音老師衝過來投訴。



◆ 就在這時砂沙美在草叢中發現了古野葉的蹤影



NBA POWERDUNKERS 3

By : Agent X · Glen

＊部份的籃球術語均會採用台灣說法

OFFICIAL PRODUCT

SPT　製造商：KONAMI
售價：港幣378元　記憶：2-5 BLOCKS
MPLY　MEM　PlayStation

I LOVE THIS GAME！！

一直大受歡迎的《實況籃球》系列，終於推出了第三集；而在今集中，各選手的動作都經過改良，變得更爲細緻。此外，今集亦新增了一個教練模式(Coach Mode)，讓大家體驗一下指示球隊作戰的滋味。

基本操作方法

進攻時

動作	按鍵
Pass（傳球）	X鍵
Shoot（射籃）	□鍵
轉換操作選手（Throw In時）	○鍵
Dash（加速）	L1鍵
進攻陣式轉換	R2鍵
Action（做出一些技巧動作，如Cross-over等）	△鍵

防守時

動作	按鍵
Block-Shot/Rebound（蓋火鍋/籃板球）	□鍵
Steal（抄截）	X鍵
Double team（包抄防守）	R1鍵
Dash（加速）	L1鍵
防守陣式轉換	R2鍵
Action（做出防守態勢，阻止對手快速切入）	△鍵

FREE THROW

今集射罰球的方法，比起以前兩集更為簡單：首先，畫面的右側會出現一條射球計，玩者只要按著□鍵，當顏色升到提示時便放手便可。至於命中率方面，則會根據各選手的力能來決定。



■眼界似乎不太好。

遊戲模式介紹

ExhibitionGame

遊戲中特設的公開賽模式，玩者可以選擇與友人或電腦，使用任何一支球隊來進行對戰。而遊戲當中最多可以同時讓八位玩者，選擇參與使用選手模式(Player Mode)或教練模式(Coach Mode)。



■芝加哥公牛VS猶他爵士。

NewRegularSeason

漫長而又艱辛的NBA常規賽，玩者需要挑戰82場常規賽事，爭取勝率在前八名的位置，以便進入之後的NBA季後賽(NBA Playoffs)及總決賽(NBA Finals)，最終成為NBA總冠軍。

New NBA Playoffs & NBA Finals

為了節省各玩者的時間，遊戲特別為各位設定了NBA季後賽及總決賽模式，當中電腦會隨機抽出其餘十五支球隊，作為玩者的對手。玩者更可以自由設定對手的難度、比賽時間及比賽回合等，非常方便。

NBA All-Star Game

全NBA籃球明星齊集，來一場東西岸對抗賽。玩者可以選擇使用東岸或西岸明星隊參與比賽；另外，玩者更可以使用教練模式，指揮NBA籃球明星作賽，其迫力比起一般的賽事就更為刺激。



■籃球明星，聚首一堂。

OPTION

玩者可以在這裏進行創作新球員、球員轉會、出場球員陣容、操作方法及比賽規則等設定。而在「Game Option」一項中，玩者更可以將語言設定為英語，那樣在比賽時便會出現選手的英文姓名，十分方便。



■你想加入成為NBA球員嗎？

籃球技術秘 大公開！！

Dunk Shoot (灌籃/入樽) □鍵

擺脫對手，然後在進入罰球線時按□鍵，只要前方有少許空位，便可使出各式華麗的灌籃姿勢。



■無需多言，看吧！

Alley oop (第一時間灌籃) X鍵+□鍵

看見隊友或中鋒(Center)走近籃底時，便可使出這個令對手連觸球的機會也沒有的投籃方法；不過，若隊友未能接應的話，球便會出界而白白失去一個進攻機會。



■成功接應！

■隊友將球抛到籃框附近。

Fade Away (後仰式跳投) 方向鍵(對手相反方向)+□鍵

高難度的投籃方法，可避開對手的攔截；而跳投時身體會向後移動，在非常講求選手的平衡力的同時，命中率亦會較低。



■又入……。

■身體向後移。

Fake (假動作) □鍵(快速輕按)

在對手以為己方想投籃時，便使出一記假動作，令對手跳起；之後玩者便可在無人攔截的情況下跳投了。



■洛文：一下假……。

■這下至真！

Rebound Dunk (在空中搶籃板球後立即灌籃) □鍵(對手籃底下)

十分講求時間性的補籃方法，只要在奪得進攻籃板球(Offensive Rebound)時，球仍接近籃框及時間配合之下，便會自行使出。



■隊友跳投，但似乎唔入。

■好，等我助你一把。

Double Clutch (上籃時做出動作來避開對手) □鍵→△鍵

在走籃時，發現有對手正向你攔截，這時候你便可使出這技倆來迴避對手；不過這樣做同樣是會影響命中率的。



■Show Time！！

Drive In (快速切入) 方向鍵+△鍵

在一對一時，突然來個快速切入，令對手防不勝防。惟若對手已作出防守態勢的話，就切勿使用，否則便會引致進攻犯規(Offensive Foul)，損失控球權。



■成功！！

■看我的！

Post Play (籃底下之進攻打法) △鍵(背對籃框)

在籃底下背向籃框及對手，令對手難以觸摸己方行動，玩者可配合假動作來嘗試投籃，令對手難以進行攔截。



■背對背。

■突然轉身起手。

Screen (單擋) R1鍵

利用隊友的身體作為掩護，以阻擋對方防守及盯人的方法，令帶球的球員在一段短時間內全無對手看管，由於時間非常短暫，故此玩者應立刻進行切入或起手投籃，否則便會失去一個好機會。



■我擋！

Isolation (一對一戰法) L2鍵

隊友會突然交差走向邊線，以拉開及擾亂對方的防守。而在這時候，玩者會與盯着你的對手形成一對一的局面，故此若有信心的話，不妨試試進行個人突破。惟若此時被對手抄截的話，對手便有一個快速突擊的機會了。



■一對一，是使出渾身解數的時候。

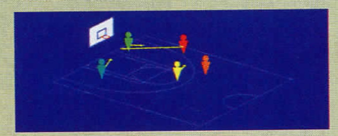


進攻陣式介紹

除了「auto」之外，其餘在每個陣式中，都會有二個進攻模式：至於使用那一個，就會根據球員的位置來決定。

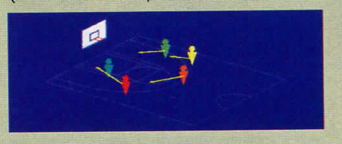
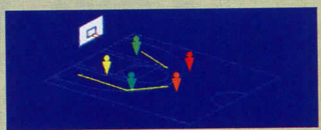
Box

最基本的進攻陣式，隊員會將籃底下的防守球員拉出，若再與隊友進行單擋，便更為容易切入籃底得分。

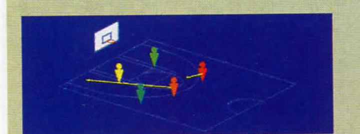
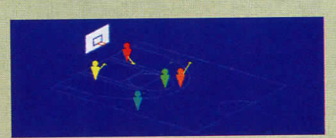
3 point

隊員會走入籃底，以引開對手對外線的防守，令控球後衛(Point Guard)有空檔進行三分投射。

sideline

帶球球員應切入到對手底線，然後將球回傳到外線球員，便可進行跳投或突然切入籃底起手。

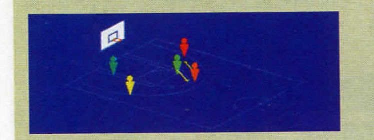
inside

大前鋒(Power Forward)、得分後衛(Shooting Guard)及中鋒(Center)會集中在籃底下進攻，加上交差走位及單擋來掩護，令對手更難於防守。




high post

以「葫蘆頂」作為攻擊的起點，若利用單擋來一記中距離投射，便令對手更難以觸摸。




auto

不用你操心，電腦會自動根據情況而自行選擇適當的陣式進攻，對陣式不太熟悉的朋友，絕對合用。

=PG (Point Guard, 控球後衛)



SG (Shooting Guard, 得分後衛) =

=C (Center, 中鋒)



PF (Power Forward, 大前鋒) =

=SF (Small Forward, 小前鋒)

防守陣式介紹

all court

全場緊迫盯人戰術，在比賽末段多用作壓迫對手之用。己方選手會積極進行抄截，令對手出現傳球失誤等情況。不過，由於防守的範圍遍及全場，所以籃底下的防守會變得薄弱，令對手有機可乘。



half court

防守主要集中在籃底之下，以防止對手切入及奪取進攻籃板球(Offensive Rebound)，但要留意若對手有不少三分射手的話，便很容易被對手以外圍投射來進攻得分了。



3/4 court

一個處於「all court」及「half court」之間的陣式，以加強外線的防守及防止對手作中距離投射。




trap

除了使用「all court」之外，玩者亦可以利用這個陣式來孤立對手，令其傳球失誤。因為這陣式會自動向對手進行「Double team」，所以若對手能突破的話，防守便會出現較大的漏洞，任人宰割。

auto

同樣電腦會自動為你設定防守的陣式，非常方便。

女忍者捕物帳

女忍者與松鼠仔的大冒險！

江戶末期，有一條忍者村叫做「忍之里」(忍ビの里)，村內的人都是為將軍家服務的。村中的長老命令村內的一名少女到江戶進行一項名為「公儀隱密」的秘密任務。而這少女的名字是「沙悟淨　蘭」。踏入江戶的蘭，在不知不覺之間，被捲入政治漩渦之中。在忍之里長大的蘭，對任何事都會很珍惜。而蘭的將來，就由身為玩者的你來決定了。



BY：非洲-JELLY

AVG　MEM

製造商：CSK　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：5800日圓

SEGA SATURN

人物介紹

第一的忍者初哥

沙悟淨　蘭—17歲，受命進行一項名為「公儀隱密」的秘密任務。在忍之里長大。CV：今井 由香

將軍護衛隊的劍士

赤穗 草子—20歲，將軍護衛隊的成員，受將軍正宗命令去幫助蘭。CV：上田 祐司

可惡的大貪官

安西—43歲，好酒好色的貪官，過着酒池肉林的生活。CV：青野 武

使用虫術的忍者

虫丸—鳴海聘請的忍者，身份不明，能使用虫術。CV：飛田 展男

自以為第一的三姊妹

金・銀・玉—20歲，18歲，15歲，鳴海聘請的壞人，與蘭一樣在忍之里長大。CV：兵藤まこ渡邊久美子，三石琴乃

忍者松鼠

沙斯基(サスケ)—能夠說話的忍者松鼠，是蘭冒險的好拍擋。CV：(こおろきさとみ)

農家的小孩

太一—16歲的小孩，CV：陶山 章央

十分自私的商人

莫科拿(モソブラソフオソザビエール)—30歲，是荷蘭人，表面上是售賣藝術品的商人，實際上是無惡不作的黑幫。CV：速水 獎

修行是在城中的商店內進行的，以下是一些有關修行的資料：

寺子屋	＋知力 ＋精神力 －器用
結髮屋	＋容姿 ＋精神力 －器用
鍛冶屋	＋力 ＋器用 －素早
大通 (り)	＋體力 ＋容姿 －忍術
華道教室	＋容姿 ＋器用 －力
日舞教室	＋容姿 ＋體力 －精神力
三味線屋	＋色氣 ＋器用 －力
茶道屋	＋色氣 ＋精神力 －體力
傘將屋	＋體力 ＋器用 －忍術

戰鬥畫面

體力
氣力　當氣力計儲滿後，便可使出必殺技
卡片

戰略說明

戰略一、精神統一	命中率上升，能使用斬技。
戰略二、分身術	防禦對手的攻擊。
戰略三、沙斯基戰術	是幫助蘭回復體力。

操作方法

方向掣	項目的選擇
A，C掣	選擇的決定及會話
B，START掣	呼出MENU

MENU畫面

地圖	在地圖選擇想到的地方，便可立即去到。
卡片選擇	選擇在戰鬥中使用的卡片。
修行回數	當蓋滿印，便可升級。
狀態表	確認蘭現有的狀態及能力值。

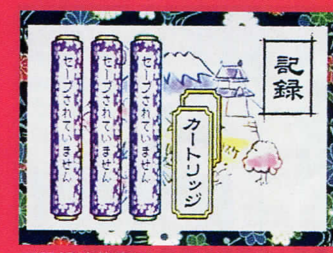


SAVE的方法是在古り社內閱讀日記便可



■蘭現有的能力值


■蘭在江戶的第一戰



■記錄時的畫面



■地圖畫面





文：赤目黑龍

賽車遊戲真是百玩不厭(百出不厭)的遊戲種類，大有大賽，細有細賽，不論是電車、FORMULA 1、越野車、小型賽車也有推出過，這次由ATLUS新推出的賽車遊戲《激走GRAND RACING》便可以滿足不同賽車迷的愛好了。

RAC | 製造商：ATLUS | 售價：6800日圓 | 發售日期：4月2日 | 記憶：未定
MPLY LNK MEM | PlayStation

真係乜都有得玩？

玩賽車遊戲，要求的莫過乎兩、三種東西，其中一種便是車款，在《激走GRAND RACING》之中，玩者便可以嘗試駕駛不同種類和型號的車輛了，因為在《激走GRAND RACING》之中，玩者要面對的賽事並不只是甚麼方程式又或是越野賽，在遊戲之中包含的賽事有「印弟安納」、「RALLY」、「達喀爾越野賽」等不同類型的比賽，所以要使用的賽車也是千變萬化的，無論玩者喜歡哪一種也可以選擇得到(當然沒有電單車)，絕對能夠滿足賽車遊戲迷的要求。


■印弟安納賽到去莫斯科？


■嗯？郵船也會出現！


■越野賽道很難行啊！

風光明媚・任君欣賞

究竟世界有多大呢？大家到過多少地方旅遊呢？相信不會有多少玩者會說自己已經嘗試過環遊世界，那麼，《激走GRAND RACING》便可以帶大家到世界各地觀光了，因為在遊戲之中有着不同的賽車種類，亦會在世界不同的地域之上作賽，所以玩者便能一面玩賽車遊戲，一面欣賞世界各地的景色，不論是繁華的「和港」，又或是充滿宗教色彩的「莫斯科」，甚至是萬里黃沙的「埃及」玩者也可以在遊戲之中看到。

除了是世界各地的風光之外，四時的氣候玩者也能同時的感受到，無論是春季的晴空；夏季的烈日；秋季的蕭洒；冬季的滿地霜雪，也在遊戲之中表露無遺，試問在36條賽道之上又怎會有所遺漏呢！


■這裏似香港嗎？


■嘩！金字塔和獅身人面像啊！

車款多多・百玩不厭

在以上也說過在遊戲之中玩者要在不同的賽道之上進行比賽，所以選用的車輛也非常多，試問怎麼可以用一部印弟安納的賽車在萬里黃沙的賽道之上行走呢？所以在不同的場合便要使用不同的賽車，為了達到這一點，在《激走GRAND RACING》之中便有不同種類的賽車，當然，玩者不能「胡亂」的選擇。那麼，在遊戲之中究竟有多少賽車可供選擇呢？答案是差不多有40部，所以才能說是「要乜有乜」，相信如果說有40部車的選擇也不滿意的話，那麼大家也真是太貪心了。



■每種賽事也自己的車款。


■車多多，炒都炒得勁啲！

4人通訊對戰・緊張刺激

一般的車遊戲，最多也只是給2人對戰，不過，《激走GRAND RACING》便不同了，這遊戲的對賽模式有很多種類，最普通的便是中間分割畫面的對賽模式，除此之外，遊戲亦可以作通訊對戰，為了使遊戲的可玩性和刺激性增加，所以《激走GRAND RACING》這遊戲的對賽模式便有一種是「4人對戰」，即是說兩部2P中的PlayStation對戰，這樣，賽車的氣氛便更加濃厚，當然，這種玩法是要有2部PlayStation和兩隻遊戲才可進行。

除了可以和朋友們一同玩之外，遊戲中亦設有賽車遊戲之中不能缺少的「GHOST MODE」，當玩者完成了一次道之後，如果想成績更好的話，便可以用模式，讓自己跟自己上一次的行走方法比賽，如果有進步的話，當然是好事，不過就算失敗了也可以從中得到啟示。


■對賽時的分割也相當不俗。


■大家可以戰勝自己嗎？



在世嘉中發現！！TAMAGOTCHI PARK

TEXT BY：電子雞雞場東主——滿腳雞糞的小健健



現在於土星上都有TAMAGOTCHI養了！！

在大約一年前，「TAMAGOTCHI」這東西可令不少女孩子著迷，還出現過一千塊錢一部「TAMAGOTCHI」的可怕現像。不過這個現在只維持了半年，之後它的熱潮就迅速下降。然而在這幾個月，以「TAMAGOTCHI」為提材的遊戲紛紛在各遊戲機中出現。那麼，這隻以SATURN為平台的「TAMAGOTCHI」遊戲又會是一隻怎麼樣的遊戲呢？我們一起去瞧瞧吧。

將基本玩法發揚光大！！

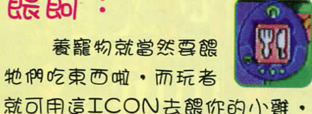




其實早前在N64中亦有推出過「TAMAGOTCHI」遊戲，不過那隻遊戲主要是玩擲骰子，跟原本的「TAMAGOTCHI」可有點分別。不過來到SATURN，其玩法就返樸歸真的玩回「養雞仔」，玩者就是要通過各種不同的活動令到你的雞仔快高長大。當然，來到SATURN上，除了有元祖「TAMAGOTCHI」已有的元素外，更會有一些新加的東西啦。(聽說可以養隻SONIC出來哩)

養育ICON解說！！

要養出優良的「TAMAGOTCHI」，玩者就就要利用這些養育ICON去養你的小雞。但這些ICON又代表了些甚麼呢？現在就為大家解釋一下吧。



餵飼：

養寵物就當然要餵牠們吃東西啦，而玩者就可用這ICON去餵你的小雞，而食物就有正餐及甜品兩種。作母親的你可要給牠均衡飲食，不然牠很易會癡肥的。

責罵：

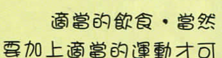
有時你的小雞會不大聽話，(例如這樣又不吃、那樣又不吃)玩者就可用這ICON鬧牠兩句，看牠以後還敢不敢不聽話。而「責罵」更可提升小雞的教養度。

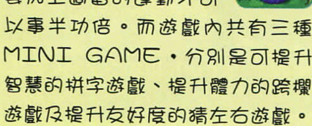
遊戲：

適當的飲食，當然要加上適當的運動才可以事半功倍。而遊戲內共有三種MINI GAME，分別是可提升智慧的拼字遊戲、提升體力的跨欄遊戲及提升友好度的猜左右遊戲。

治療：

當小雞太久沒有東西吃、又或者時常有堆糞伴著牠的話，牠就會病倒。此時玩者就要當醫生的給牠打針吃藥。若有甚麼差池，牠更可能因此一病不起……。





洗手間：

有入就會有出，此仍人之常情。當玩者的小雞「勁」的一聲把「米田共」放了出來後，玩者就用這個ICON這那些東西沖走。不然時常有堆糞伴著牠的話，會很易病的。

迷你小屋：

這是元祖「TAMAGOTCHI」沒有的ICON來，當小雞睡著了後，就可把牠送進這間迷你小屋內給牠睡過飽。不過當牠肚餓時可要喚醒牠、再給東西牠吃。

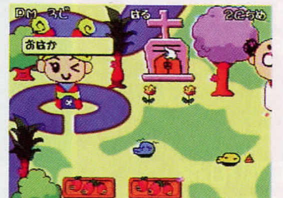
能力測試！！

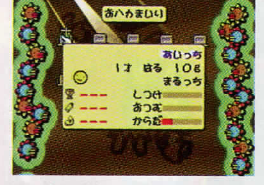
這也是元祖「TAMAGOTCHI」沒有ICON來的。當玩者覺得自己的小雞各方面之能力也有一定的水準的話，就可來這個「能力測試」中跟其他小雞挑戰。而這亘的項目是跟「遊戲」中那三項是一樣的。

這裡就是「TAMAGOTCHI PARK」！

在這隻遊戲中，玩者是利用這個「TAMAGOTCHI PARK」中的各項設施來養育你的可愛小雞。現在就為大家介紹一下吧。

墓地：

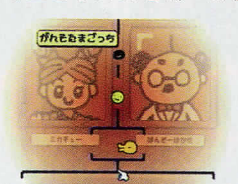




若果「TAMAGOTCHI」死掉了的話，牠就會變成一隻鬼魂。而玩者想牠「入土為安」的，就可以送牠到這個墓地將其安葬。而玩者更可在日後按一按牠所在的墓地，知道牠的一些生前資料。

歷史館：





大家都知道用不同的養育法去養你的「TAMAGOTCHI」的話，牠就會衍生出不同的種族。而在這個歷史館內，就會顯示出玩者曾經養育過哪一種的「TAMAGOTCHI」、以及牠們的成長關係。

蛋之房間：





其實這就是儲存著「TAMAGOTCHI」蛋的房間，所以在遊戲一開始，玩者就先要在這裡選擇你喜歡的蛋，再帶出來出面之空地上養育。而一開始已有三隻蛋給玩者選擇了。不過切忌一次過把太多蛋帶出來，不然你這個做阿媽的可會疲於奔命。

唔？不能SAVE之謎！！

其實這隻GAME是附送一盒MEMORY CARD的，而且內裡更有一個《TAMAGOTCHI PARK》的專用SAVE FILE。若果沒有這個FILE的話，那麼玩者就不可能將此GAME的進度SAVE了，切記呀！

新GAME

UNO卡片遊戲搬到家用機上？？

UNO® DX
©1998 MITSUI & CO.
Original game concept by Mattel, Inc.

文：怪獸

製造商：MEDIAQUEST	發售日：發售中
售價：4800日圓	容量：CD-ROM

ETC　SEGA SATURN

遊戲簡介

UNO這個款大受歡迎的卡片遊戲，相信有不少讀者都玩過，其中更有一些讀者玩到如癡如醉的地步。而現在這遊戲終於搬到SATURN上。在這作品中，共有三個模式，分別是：故事模式、對戰模式和隊際模式。而玩者除了可以玩到一般的UNO牌外，玩者還可以在對戰模式和伙伴模式中定下多種規則包括勝利條件、對戰人數(在隊際模式中，兩位玩者更可以決定兩隊隊員人數)等等……。



操作方法

按鍵	功能
A掣	決定／拾起卡片／切換卡片
B掣	取消／UNO CHECK
C掣	UNO CALL
X掣	自動拾起卡片
Y掣	自動切換卡片
Z掣	在隊際模式時確認拍檔
L掣	把浮標快速移到左邊
R掣	把浮標快速移到右邊

基本玩法

遊戲中可以二人同進行對戰。開始時，每人將會有７張UNO牌，而在畫面中央，會有一疊反轉了的牌和一張翻開了的牌，最快出完全部UNO牌才算勝利。分數計算方面，是按照其他敗者手持卡片的分數來決定的。

至於出牌的方法主要分為兩種，一是按照前牌的顏色，如玩者手中有相同顏色的牌，便可將它打出；其次是以相同的數字或Function，如玩者手中有相同數字或Function的牌，亦可以將其打出。

如玩者手上沒有相同的顏色、數字或Function牌便要在從畫面中間的一疊牌中抽一張牌。此外，當玩者手上只剩下兩隻牌，兼且輪到自己出牌時首先作出UNO CALL通知其他玩者才將手上的牌打出，否則便會被其他玩者UNO CHECK，而這位玩者將被罰拿多兩隻牌。

故事



有一間名叫飯常野學園的私立高校，而這間學校，不同類型的俱樂部在全國都有非常高的知名度。當中，有一班非常喜愛玩UNO卡片遊戲的學生組織一個名叫「UNO同好會」的俱樂部，而同好會中共有五名會員，每次當他們有空閒時間便會進行UNO對戰，而每次都要玩到盡興才肯結束。在五位成員中有一位熱血青年，他的名字叫做宇野俊一(而他會是這遊戲中玩者所控制的主角)，俊一為了取得全國高校生UNO選手權，四出挑戰校內的UNO高手。

故事模式







開始時，千歲和主角會作一番對話之後，主角便可以到校八個地方，但在這之前必須看清楚過關條件。而這八個地方，將會有八位不同的人物等待玩者挑戰，而他們和不和玩者對戰，就要看過關條件。

對戰及隊際模式

在這兩個模式中，玩者可以從十一位可選人物中揀選一位或整隊(最多每隊三人)出戰。設定規則方面，除了之前介紹的兩項之外，還有可選擇兩種結算時的計算方法：包括國際規例(會將敗者的分數加起來成為勝者分數)和日本規例(會將所有敗者分數加起會成為所有敗者的真正分數)。

Function卡

在遊戲中除了數字顏色卡外，還有一種Function卡，以增加遊戲的娛樂性：



DRAW TWO卡 (20)
打出後會強逼下個出卡者拿多兩張卡。

REVERSE卡 (20)
令出卡的次序逆轉。



SKIP卡 (20)
令下一個出卡者暫停一次出卡。

WILD卡(50)
可以不需理會前卡的數字和顏色而打出。打出之後，玩者更可決定下一個出卡者出卡的顏色。





用法與WILD卡一樣，但更可以同時罰下個出卡者多拿四張卡。但當下個出卡者亦擁有這枚卡的話他便可以提出挑戰，如此類推。罰卡方面，會以累積形式加上去，直到有一位玩者不能提出挑戰為止，真是十分恐怖！！

註：括弧中表示的是卡之分數

以完全移植的姿態於 SEGASATURN 上登場

GUN BLAZE S

TEXT: KOTARO

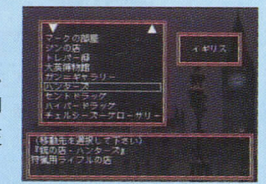
RPG MEM 製造商：KID 發售日：發售中（1月29日） 價格：6800日圓 容量：CD-ROM SEGA SATURN

基本操作

方向掣	角色、游標之移動
START 掣	GAME START 、 OPENING SKIP
A 掣	決定
B 掣	取消
C 掣	CAMP MENU 、 SATUTS 和 SYSTEM MENU 表示

遊戲解說

《GUN BLAZE S》遊戲主要分為以視窗選擇移動的MARCO MAP MODE和角色移動的CHARACTER MAP MODE兩種移動方法進行。

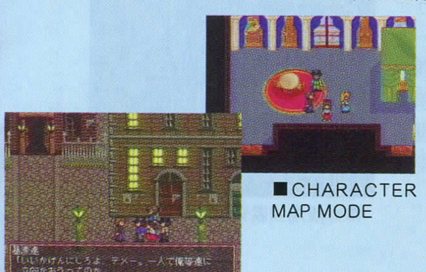


■MARCO MAP MODE

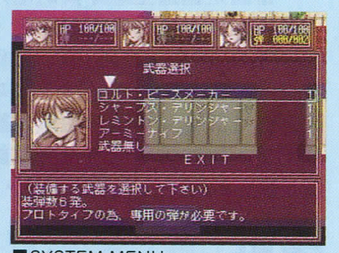




CHARACTER MAP MODE能以移動搜索，近接觸角色和對話，其間會於不同的場景中遇上敵人進行戰鬥，還有取得ITEM。



■CHARACTER MAP MODE

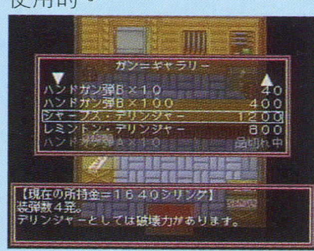


■SYSTEM MENU

店解説

武器屋

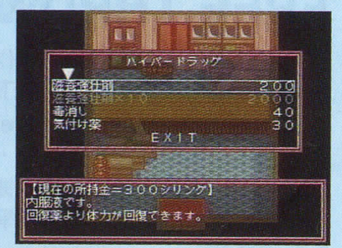
能購得鎗械等武器，但要注意任何鎗械亦必須要購入其配合的彈藥，否則鎗械是不能使用的。



■武器屋

道具屋

能購入不同的防具與ITEM。



■道具屋

CHARACTER 介紹

JEWEL

遊戲中女主角，是MARK的遠房親戚。美麗的外容中，性格也有陰沉和剛強的一面，然而卻與ATHER PENDANT「SHINNING STAR」扯上關連……

MARK

男主角，亦可算是遊戲中的丑角，實為充滿正義感的勇敢少年，身穿大衣懷着其愛鎗「COLT REVOLVER·PEACEMAKER」，以偵探為生，可是偵探業卻並未如其想像中繁盛。

PATRICIA

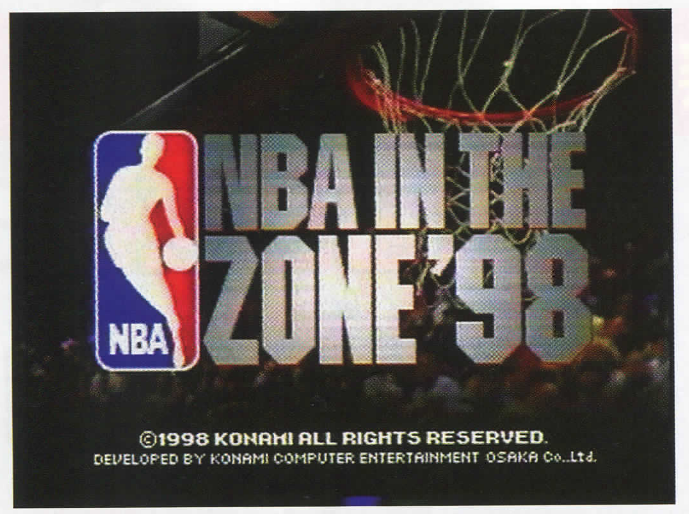
女性，TREHA鄉的女兒，貴族階級的小姐，由於幼時母親已去世，所以由男性一手養育長大的她是名活潑開朗的少女，也有其衝動的一面。

IRENE

是MARK一眾的敵人秘密結社薔薇十字團之首領，繼承初代首領CHRISTIAN ROSENK之血，復興因JEWEL之祖父KEEN製造ATHER兵器而沒落的薔薇十字團，操使其部下和幹部狙擊主角們。







NBA IN THE ZONE'98

令你震撼的籃球遊戲

在PlayStation推出《NBA POWERDUNKERS 3》之時，KONAMI亦為N64推出《NBA IN THE ZONE'98》，加上配合N64高解像畫面及獨有的震動器，為玩者帶來另一種全新的感受。

By: Agent X · Glen



基本操作方法

進攻時

3D Stick	移動
Z鍵	奔跑
B鍵	跳投
A鍵	傳球
R鍵	將身體壓向對手（背著對手時）
C↓鍵	突然加速
C↑鍵	旋轉（一腳作軸）
C←鍵	假裝傳球（若與B鍵同按則為假裝跳投）
C→鍵	選擇球員

防守時

3D Stick	移動
Z鍵	奔跑
B鍵	蓋火鍋 / 籃板球（Block-shot/Rebound）
A鍵	抄截（Steal/Intercept）
R鍵	逆行（Back Run, 向後退之意）
C↓鍵	突然加速
C←鍵	傳球攔截
C→鍵	選擇球員

遊戲模式介紹

遊戲模式主要分為：「Exhibition」(公開賽)、「Playoffs」(季後賽)、「All-Star」(東西岸明星賽)、「Season」(常規賽)、「Stats」(96-97年度球隊及球員成績統計)、「Schedule」(97-98年度常規賽賽程)、「Team Info」(球隊情報)七項。



■比賽畫面。

Order（出場陣容）

當進入遊戲之後，便會進入「Set Up」畫面。玩者可以在這裏選擇「Order」來改變球隊的正選出場陣容；另外，玩者若按R鍵的話，便可以改變球衣號碼；而按Z鍵則可觀看球員的資料。



■正選陣容。

選手移籍

玩者亦可以將球員進行移籍，在「Set Up」畫面中選擇「Trade」，便可與其他球隊進行球員交換。另外，若果有球隊放棄了一些球員的話，玩者亦可以在「F.A.」中把他們納入球隊，不過球員人數最多只能夠有十五名。



■可組成一隊明星隊了。

Edit（自創球員）

這裏是創造空想球員的地方，玩者可以自行設定球員的姓名、身高、體重、臉色、膚色、球衣號碼以及位置。至於能力設定方面，每項最高的能力值為30，由於遊戲沒設有分配值，所以玩者可自由增減能力值，甚至做出一位完美的球員。



■你想幾強就有幾強。

視點

遊戲中總共提供了多達十個不同的視點選擇，玩者可以在比賽進行時自由作出變更。至於在「Replay」功能方面，由於在遊戲進行可以隨時進行Replay，務求令玩者不會錯過任何精彩入球的場面。



■Replay！

FREE THROW

射罰球(Free Throw)的操作方法十分簡單，首先在畫面的右下方會有一條控制計(Control Gauge)，只要指標移到控制計的中心時，便將3D Stick拉下。那樣入球的機會率便會很高；相反便可以準備爭奪籃板球了。





EXALEGIUSE

TEXT: KOTARO

SLG	製造商：IMAGINEE　發售日：發售中（2月5日） 價格：6800日圓　容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
MEM	PlayStation

遊戲流程

遊戲形式是以艦隊於廣闊的銀河中移動，其間會遇上不同的EVENT，進入遊戲的SCENARIO。而SCENARIO於宙域中進行，在該處會自動與敵對艦隊發生交戰，當相方艦隊在移動後鄰接時便會進入攻擊戰鬥模式，只要將勝利條件達成便能完成SCENARIO，離開宙域往星域前進。



■SCENARIO CLEAR



■星域地圖

■INTER MISSION



■宙域地圖







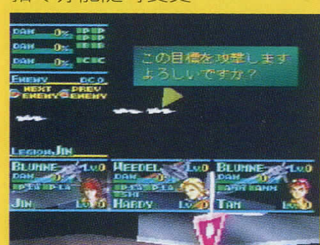




■戰鬥畫面

戰鬥說明

戰鬥以一對一艦隊進行，而一隊艦隊最多由三隻戰艦所組成。一場戰鬥共分為十二回攻防戰，在戰鬥開始時接近相方艦隊有十秒準備時間，設定艦隊的位置和作戰指令，而於戰鬥中作戰指令亦能隨時變更。





■艦隊將領是以其指揮能力（DC）高低而釐定

裝備相性

迎擊MISSILE（略號A、AMM）

無攻擊性能，有彈數限制，能將敵MISSILE攻擊全數防禦，艦隊中一機使用，全體艦隊亦受保護。



戰鬥位置

戰鬥時戰艦能配置前方和後衛的位置，而前方比後衛的戰艦易受攻擊，於各戰艦損耗時以作變更。

CANNON（略號C、CAN）

攻擊力微弱，不存彈數限制，SHIELD和迎擊MISSILE對其起不了作用，能予各部戰艦平均的損耗。

SHIELD（略號S、SHI）

能防禦敵艦之LASER攻擊，而當防禦一定程度，POWER完全消耗殆盡時便會失去效用。

MISSILE（略號M、MIS）
BURST MISSILE（略號B、B・MI）

比其他武器持有更高性能，設有彈數限制，對MISSILE時會快速消耗，能將迎擊MISSILE全數防禦。

REPAIR UNIT

REPAIR UNIT裝備能發揮以下效果

◆一回戰鬥中AMM補給
◆一回戰鬥中回復SHIELD機能
◆「修理」作戰指令的效率全艦隊單位上昇
◆一回戰鬥中MISSILE補給

LASER（略號L、LAS）
PULSE LASER（略號P、P・LAS）

中以上程度攻擊力，無彈數限制，雖然SHIELD能作一定程度的防禦，但經常可一擊破壞對手的裝備，而PULSE LASER則以強力的PULSE狀LASER發射。

操作方法

通常操作

按鍵	功能
方向鍵	游標之移動，艦隊和項目選擇
○掣	決定
×掣	取消
△掣	選擇欄目切換
□掣	選擇欄目和地圖畫面切換
L1掣	MAP ZOOM OUT
L2掣	地圖逆時針迴轉
R1掣	MAP ZOOM IN，輸息欄切換型式
R2掣	地圖順時針迴轉

戰鬥時操作

按鍵	功能
方向鍵‧左右	角色選擇
方向鍵‧上下	指令選擇
×掣	位置變更（後方）
△掣	位置變更（前方）
L1‧R1掣	視點鏡頭切換



SOLO CRISIS



TEXT：KOTARO

SLG　MEM

製造商：QUINTET
價格：5800日圓
發售日：發售中(1月22日)
容量：CD-ROM

SEGA SATURN

遊戲目的

玩者要以神的身份引導僕人，防止由亘世界而來的攻擊，排除魔物，打倒屬於惡魔一方的指導者，破壞其神殿為目的，而玩者要有效地使用限定的僕人，完成各個版面。



遊戲概念

遊戲中的僕人要為人口增加而引導「工民」去興建房屋，所有房屋均要於草原及荒地興建，當興建的房屋越多，人們的信仰心便會增強，相對令神的奇蹟更強。此外世界的沙漠越發地多的時侯，玩者要利用奇蹟下雨，將沙漠變成草原，好樣戰士們能得以進軍，工民亦可興建房屋。



戰士們進軍的目的，就是找尋發光的白色之泉，那處便是通往裏世界的「大地之門」，於其中破壞敵方魔物的神殿和房屋，削弱魔物的力量，減少魔物的人口。而戰士於進軍時會常常遇上魔物，僕人的責任就是在戰士們作戰時留守於房屋，令其免受破壞。當擊倒魔物後，其靈魂能得以淨化，會成為我方新的同伴。還有，在戰鬥中所損耗的HP，可以利用僧侶的能力回復，亦可留守於己方房屋側令其回復。





操作方法

方向掣	游標至畫面邊的移動
START 掣	僕人超過一人時，將地圖表亘反轉
A 掣	僕人之移動
B 掣	取消
C 掣	指令視窗表示，決定選擇指令
X 掣	游標自動配合能行動的僕人
Y 掣	以奇蹟使「土地隆起」
Z 掣	以奇蹟使「土地凹陷」
L 掣	地圖向左90度作水平迴轉
R 掣	地圖向右90度作水平迴轉

遊戲角色





指導者

神的部下，作為引導僕人的領袖，持有破壞敵方神殿的能力，集合各角色能力於一身，然而任何一方的指導者被擊倒遊戲亦會終結。

僕人

受指導者牽引作為神的助力，當中有不同的職業設定，持有不同的能力，人數亦會隨故事進行而增加。

奇蹟

神所使用的特殊能力，因房屋質量和信仰度而上昇，但存有僕人的畫面上並不能使用奇蹟。





建築物

建築物共分為「神殿」和「房屋」兩種，作為對敵方的防禦壁。但要注意的是，房屋會受奇蹟、土地隆起．凹陷的地形傾斜和水淹、火災，以及魔物的攻擊而受破壞。



高地形與障礙物

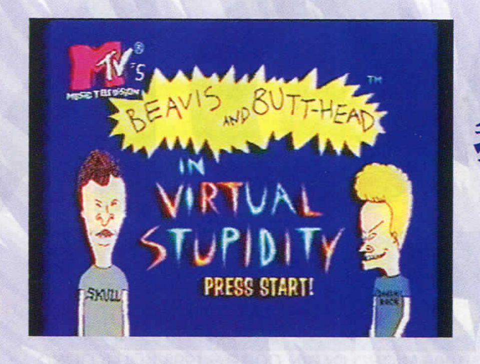
遊戲的舞台中，從正中心共有七種不同的高度，各樣地形均由不同的特徵所構成，而以奇蹟將土地隆起或凹陷的變化，對於角色的移動力消耗量亦有頗大的影響，從而更影響裏世界的地形。除此之外，存有於世界中的障礙物亦能妨礙進入和行動，當中只有神利用奇蹟才可將障礙物清除，而一般角色則不能。



魔物語

由於敵我相方所使用的語言不同，而魔物的獨有語言就是「魔物語」，玩者需要從魔物們的對話中收集魔物語將其解釋，除對敵戰鬥有所幫助之外，解釋特定的魔物語更可於裏世界中使用奇蹟。





衰仔B阿呆症候群

我哋係衰人·我哋抵死·我哋賤格·吹咩!!

文：赤目黑龍



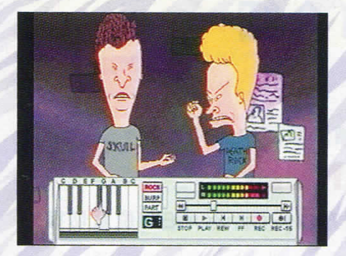
呢兩個癲仔今次玩乜？

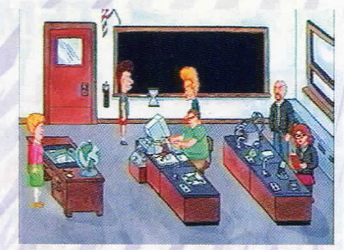
　　衰仔B（原名：《BEAVIS & BUTT-HEAD》）是一部非常有趣的電視動畫，後來被製作成電影，可見其受歡迎程度，其實衰仔B亦不是第一次出現在遊戲之中了，之前在私人電腦之中也有出現他們的MINI GAME了，所以相信有玩電腦遊戲的玩家們一定不會對他們感到陌生。這次的《衰仔B 阿呆症候群》（BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY）其實是一個AVG遊戲，故事非常簡單，講述BEAVIS與BUTT-HEAD要成為一個「壞人」的經過，不過當中有非常多的謎要解開，所以遊戲性高。



　　在遊戲的初段，二人所居住的小鎮十分細小（應是説建築物十分少），然而，經過一些特定的EVENT，又或是和特定的人物談話之後，在鎮上便會出現新的建築物，這便是遊戲EVENT的發生地點，記着，在每個地方也會有非常多的事情會發生，尤其是説話是非常重要的，而且在遊戲之中是有非常多道具的，記得2四處找找。而遊戲的起點便是學校……

　　故事開始………BEAVIS與BUTT-HEAD正在上生物課，這堂他倆要解剖一隻青蛙（這是他們最喜愛的），不過，課室卻是他們最討厭的地方，他們如果要離開課室，便要先取在門口右邊的「PASS」，之後在老師身上使用「PASS」，二人便能離開課室，開始真正的歷險………





基本操作

按鍵	功能
○	說話、決定
△	只在MINI GAME中使用
□	喚出指令選擇畫面
×	取消
L·R	浮標加速移動
START	喚出MENU畫面

可愛的？！MINI GAMES

HOCK-A-COOGIE

　　這便是經典的「吐口水」遊戲，玩者可以選擇「BEAVIS」或「BUTT-HEAD」進行遊戲，遊戲的方式非常簡單，玩者要在學校頂向街上的途人或車輛吐口水（按○掣），擊中便會有分，而用一般口水擊中的次數會令「濃啖」出現，用濃啖擊中目標分數會雙計（按△掣），過時而不能達到指定分數便會GAME OVER。



■何解有咁多口水？

BUG JUSTICE

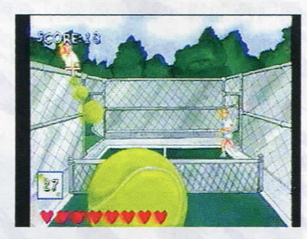
　　這是「燒螞蟻」遊戲，在地上會有一些的糖果，而玩者這次便成為了「保衛者」，遊戲的目的是要保護地上的糖果，敵人便是在地上的螞蟻和其他昆蟲，對付牠們的方法有一個，便是用放大鏡將陽光聚焦發射（按○掣），使牠們着火，連擊數次便可以使牠們放棄食物，不過，有時候蟲多很難應付，最好還是死守一件，萬無一失。



■哈！哈！燒死你哋！！

COURT CHAOS

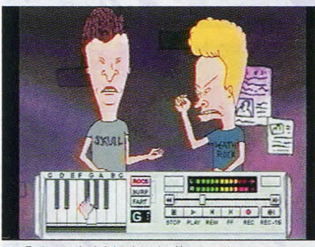
　　「嗱！有人闖入球場搗亂啊！」這人便是玩者了，為了不被趕出球場，玩者便要先發制人，用網球將球場的使用者們擊倒（按○掣），這遊戲就好像是射擊遊戲一樣，玩者要用浮標引導網球擊向敵人，敵人出現的地點基本上只有3個，分別是左右兩個門口和左上角，其中以左上角的最難應付。而當擊中松鼠便會得到一定數量的連射網球。



■連射真好用！

AIR GUITER

　　這不知算是甚麼遊戲才好，基本上這是一個「自娛」遊戲，玩者便是錄音室的主持人，現在要為「BEAVIS」或「BUTT-HEAD」錄音，不過，玩者可以選擇的音域真是細得可憐，總共可以使用的「音」只有13個而已，連特殊音效也沒有，這遊戲的唯一趣味便是將主角二人的「怪聲」錄起來重播，不過，每次錄完之後記着要「回帶」，否則便不能再錄另一首。



■「我哋真係聲靚歌甜……」





NOON

TEXT：KOTARO

ACT　MPLY

製造商：MICRO CABIN　發售日：發售中（1月29日）
價格：4800日圓　容量：CD-ROM

SEGA SATURN/ PlayStation

NEW TYPE ACTION GAME

操作方法

方向掣/ 鍵	模式與角色選擇，以及角色和NOON的移動
START掣	遊戲開始、暫停及略過示範畫面
A · C掣/ ○ · □掣（ACTION BUTTON）	模式及角色的選擇，投擲NOON和敵人，以及消去NOON
B掣/ ×掣（必殺技BUTTON）	取消模式和角色，以及必殺技發動
L · R掣/ L1 · R1掣	按着移動有轉向效果





遊戲玩法

基本規則

將由地上出現的NOON三個同色並排，或是兩個以直線相連，在其前後作消去動作，便能將它抵消，而已經抵消後的NOON會變成「老積NOON」於對手的陣地（CHECK ZONE）出現，此外直接攻擊、使用ITEM、連鎖和必殺技，亦均會出現相同的效果，若那一方的CHECK ZONE被NOON全部積滿後，倒數十秒內未能將其全數清除者便當輸。





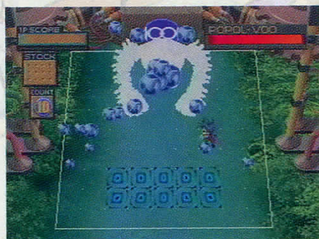


■以方向控制NOON的轉動



■按着方向掣投擲NOON

除了老積NOON之外，遊戲中亦存在「RAINBOW NOON」，它是全能型顏色的NOON，不單止可以三個作抵消，更可與其他不的顏色的NOON以不同的形式組合抵消。然而RAINBOW NOON除可抵消相同顏色鄰接的NOON之外，亦可將同一直線上的老積NOON同時抵消。



■以NOON投擲攻擊同一直線的敵對角色，令其氣絕暈眩



■於近敵時投擲對手，利用他破壞NOON



■當POWER GAUGE儲得一定的能源後，便可使用各角色獨有的必殺技



■版面上所出現的ITEM，均持有各種不同的效果

ITEM介紹



爆走 PANEL

在巨大化的七秒內，破壞於版面中的NOON。



CHANGE PANEL

己方CHECK ZONE和對方CHECK ZONE的位置切換。



MAX PANEL

必殺技GAUGE全滿。



袖珍 PANEL

縮細對敵角色，使其移動速度減慢。



BOOM PANEL

以爆炸令敵對角色氣絕暈眩，但有一點要注意的小波及無辜（己方）。





仙窟活龍大戰～CHAOS SEED～

TEXT：KOTARO

SLG　MEM

製造商：NEVER LAND　發售日：發售中（1月29日）
價格：普通版、初回限定版6800日圓　容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

STORY & CHARACTER

在遠古裏，有一個稱為洞天福的國家有着稱為「洞仙」的仙人們。他們使用風水之術建造稱為「仙窟」的洞窟，使用仙窟之力將大地的命源「龍脈」活性化，讓大地回復翠綠的使命。

然而地上的人們則稱洞仙為妖怪，乃不可理喻的東西，更以獎金作招徠追殺洞仙。當被廣範地宣揚後，很多能人異仕，紛紛慕名遠渡而來，為賞金向狙擊洞仙挑戰。

可是一位新的新的洞仙剛完成修行，而冒險的故事亦由此開始……



男主角

除甦醒的龍脈之外，漫不經心的見習洞仙，得意忘形的麻煩製造者，自我中心，以成洞仙為目標的修行而出發。



女主角

因受傷時得主角相救而認識，在機緣巧恰之下參與建造仙窟……擅於料理，內心梗直的少女

三界老師

主角之師匠，其記性以到達老人痴呆症的階段……





東天轉

仙窟討伐部隊的女隊長，良好的榜樣，但也有輕浮的一面。

龍雷漢

洞天福國之將軍，深思熟慮，部下也置以信賴的厚實豪傑。

林玲蘭

賺取賞金的魅惑少女，有本事，着眼於高報酬的工作。



公明紅

拳法家，為找尋失落的父親和洞仙而出發。

伊邪那岐

為見已死的妻子，繼續向傳聞的死者之國仙窟挑戰。

搜神死郎

從東方而來的劍豪，為求高強的劍士對戰才展開旅程。

王蒼幻

外表個子小小的孩子，實則為持有強大力量之術士。





SHASTA HIRUS

由西方而來的魔法使，對年青的父親抱有尊敬之念。

AREKKUSU HIRUS

不老不死的勇者，約於三十年前從長眠中甦醒，與其女兒展開旅程。



基布理素・利亞利（ケブレス　リアリ）

從西方而來的騎士，為找尋遺失的聖杯而繼續旅程。





操作方法

基本操作

A · C掣	決定
B掣	取消
X掣	關閉視窗
R掣	固定方向
START掣	暫停、開始



仙窟內

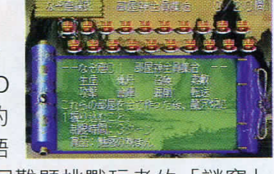
A＋L掣	時間逝去
A＋R掣	仙窟簡易地圖表示切換
L掣	情報
Y掣	五氣相關圖表示
Z掣	大攻擊

A掣	場所回定
B掣	小攻擊
C掣	DASH

戰鬥時

指令	技名	效果
Y	仙術發射	發動所選擇的仙術
Y＋L	逆轉選擇仙術	逆轉選擇使用的仙術
Y＋R	順序選擇仙術	順序選擇使用的仙術
A＋B	中攻擊	威力高、至攻擊前無敵
C · B	SMASH（輸入相距時間長）	吹飛攻擊
C · B	KICK（輸入相距時間短）	對敵以腳攻擊
C · A＋B	大攻擊（單按Z掣亦可）	發動難，威力大，空隙亦大

遊戲開始及流程



遊戲開始時共有三種模式供選擇，當中包括有以故事為主的「SCENARIO選擇」模式，教授仙窟的製成和基礎的戰鬥方法，以及遊戲中不可或缺的用語介紹之「LECTURE」模式，還有以不同難題挑戰玩者的「謎窟」模式。





「SCENARIO選擇」由故事模式、仙窟模式和集計TIME所組成，當中仙窟模式主仙窟之運營，集計TIME則以強化房間和仙獸為目的，途中以故事穿插，引入不同的伙伴和仙窟的入侵者。



仙窟的運營由房間開始，共有八種不同的房間，其中會隨着同伴的增加而相對提昇，當中練丹房是主仙丹，召喚房則主所召喚的仙獸，而仙獸的等級因仙丹量而有所差異。洞仙的責任就是保護仙窟免受侵入和破壞，利用仙術和攻擊與敵仙獸戰鬥。



製造仙窟

風水



仙窟的房間由不同屬性所構成，利用五恆相克的原理，開啟風水盤，取得不同的因素，令房屋的能力強化。

房神

仙窟由五種不同的神形成，其中神的屬性對房間的製作而有所差異。



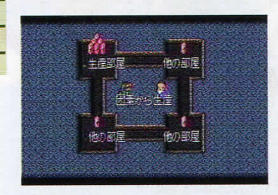


製作房間

在製作房間同時，洞仙需要利用風水盤確認房間下的因素位置，從削掘中令各方能量的提昇。雖然房間是由洞仙自由製成，但通道與門的設置會影嚮氣的流動，所以通道設置於房間的四壁能令其出現不同的特殊強化。而增加房間的數量，主要以龍穴爐令增加洞仙的迷宮點增加，令仙窟擴張。此外在製作房間途中，當達成特定的條件後便會出現向洞仙挑戰的「無色界」，那處正有強大能力的敵人等待着，是為擊倒敵人後取得ITEM的修行場所。

仙窟運營

仙獸運營

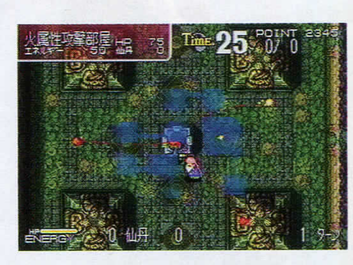


以召喚房喚出仙獸，將練丹房的仙丹搬往於能量不足的房間，另外當房間被敵破壞後，仙獸亦着修復房間的作用。

仙獸

將仙獸組成隊伍作為仙丹的配置和修復，都存有不同之效果。

集計 TIME



以指示召喚的仙獸，作為強化製成的房間，好使其生產更強大的能量。另外於攻擊房間設置生產「爆炸」、「暴雷光」和「閻魔針」等不同的陷阱，令房間得以強化。還有，留意房神的屬性之「五氣相關圖」和風水強化系統，對於房間的製作有着很大的影嚮。然而龍脈的龍穴爐，除了有着令眾人回復的作用之外，更有製造能量和迷宮點的作用，其中量的差異與大地岩盤活性化有着不可劃割的關係，令仙窟製造的範圍更廣。

戰鬥

對於侵入仙窟的敵人，洞仙的責任除攻擊入侵的敵人之外，更要守護飛天石出口，免受破壞和隨之而來的敵人。戰鬥中，以主要的基本攻擊之外，亦可利用仙術和攻擊房間的機能作援護攻擊，而戰鬥類型的仙獸亦能替洞仙攻擊敵人將其擊退。





BUST A MOVE DANCE & RHYTHM ACTION



TEXT BY：黑人細胞未醒覺之小健健
鳴謝：黑人細胞已醒覺之四哥

2P | 製造商：ENIX | 發售日：1月29日
售價：5800日圓 | 容量：CD-ROM
ETC MEM PlayStation

喲！！在的士高內激起你的勁舞細胞！！

自從在年多前SCEI推出了一隻考玩者音樂感的遊戲——《PARAPPA THE RAPPER》後，由於大受歡迎，令到同類的遊戲紛紛出現，好像上一期介紹的SATURN遊戲《JUNG RHTHM》。而現在於RPG世界享負盛名的遊戲廠商——ENIX也來出這類型遊戲，WELL，現在就讓小弟為大家介紹這個充滿的士高味的遊戲《BUST A MOVE DANCE & RHYTHM ACTION》啦。



怎樣玩的呢？

基本玩法

在遊戲開始了後，在畫面中就會出現兩種框框：一種是長條型、顯示方向指令的；而另一種就是正方型，用以顯示按鈕指令。當在進行遊戲時，電腦就會播出音樂，而且同時那些框框亦會閃動。不過它們的閃動是有規律的，是長框框閃三下，繼而正方型框閃一下。而玩者要做的，就是在那長框框閃三下的時間內，輸入那裏顯示的方向指令，（例如←•—→）之後再在正方型框閃動的同時，輸入那裏顯示的按鈕指令。（例如〇）



令角色越跳越勁的COMBO！！

不過若果玩者要有好成績的話，就要連續入對好幾次的拍子，而畫面上除了會顯示你連續入對了幾多次外，（這裏像玩格鬥GAME般是會以COMBO來代表的）那人物更會越跳越勁！另外，玩者在可以在入按鈕指令時按△鍵，擾亂對手的舞步。不過同樣的，對方也可以按□鍵來閃避你的騷擾。到最後，電腦會以哪方造得較多COMBO來決定勝負。





遊戲特色：

十個基本人物再加2 PLAY對戰！！

有玩過《PARAPPA THE RAPPER》的玩者，都知道這其實是一隻只可單打、而且只可用PARAPPA一個角色的遊戲來。不知開發者是否針對它這個弱點，令本遊戲不但可以作雙打鬥跳，而且遊戲一開始已有10個人物給你選擇，各有不同的STYLE，定有一個給你心水。

（ZAC說有個角色跟他很像樣）



超像真的舞步！！

在這遊戲內，其主題可說是「舞蹈」。故此開發者對遊戲中各角色的舞蹈的表現絕對是一絲不苟。除了使用了3D格鬥GAME常用的MOTION CAPTURE技術，把真實舞蹈員的動作記錄下外，角色的服飾及舞蹈類型也是現今日本DISCO中最流行的。而此GAME有名唱片公司AVEX TRAX的參與，故此音樂方面可給各玩者十足的信心。



另外一隻碟是甚麼來的呢？

其實本遊戲是隨GAME附送多一隻CD的，而在這CD內就有替KITTY N當配音的守永初美小姐的訪問。除此之外，更有一段扮演了本GAME各角色的DANCER們在大跳勁舞之片段。而不待得不提，就是此碟更會介紹ENIX三隻將會推出的新GAME。分別是《ASTRO NOKA》《STAR OCEAN》及《HELLO CHARLIE》。







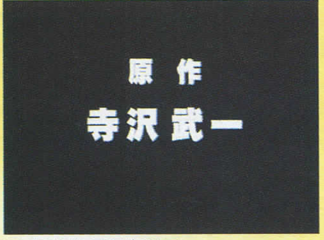
COBRA THE PSYCHOGUN VOL.2

Text：積奇

ETC　製造商：SONY　發售日：1月22日
售價：2000日圓　容量：1 BLOCK
MEM
PlayStation

前言　*哥布拉又來了，新敵人正在等待中！宇宙的神秘現正逐漸為你解開……*

這是一個純看漫畫的遊戲，對寺澤武一Fans來説可說是一大喜訊，因其新一系列的電腦漫畫「哥布拉」將會於Play Station上再現。不要以為這只是單單把漫畫移植便算，因其不但擁有比漫畫版更細緻的畫面，更會在其中加上充滿氣氛的背景音樂和立體聲的效果音啊！沒看過漫畫版的這次便是好機會了，看過的話説不定會有新感覺呢！



■ 作者的名字出現了。



■ 暗角裡的男人是誰呢？



■ 熟悉的雪茄。



■ 要出動他的武器了。



■ 那魔幻槍！



■ 向着誰呢？

SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN

■ 正是哥布拉。

故事內容

遊戲收錄了第9至第16話，故事一開始便是哥布拉與尤特比亞一起……



■ 他們會怎樣做呢？



■ 會有什麼等待着他們呢？

基本操作

START	遊戲中把補助 MENU 呼出。
SELECT	冇用。
方向制	游標移動、特別 Icon 的 CG 操作。
○ 制	選擇之決定
□ 制	選擇之決定、可用作重複使用同一指令。
△ 制	於遊戲中看回前一頁。
× 制	用作 CANCEL 。
L1 、L2 制	故事中一同按，再配合 ○ 和 △ 制，可快速前進或後退。
R1 、R2 制	等於 L1 + L2 同時按。

人物介紹

■ 哥布拉



銀河巡邏隊犯罪者，編號330之正統派海賊。擁有超乎常人的身体和体力，人稱不死身之男。上集説到哥布拉於紐約的博物館中盜取寶石時，海賊公會突然來襲，於偶然機會下救出了美女(尤特比亞)，為了逃避公會，他們二人便一同行動。

■ 尤特比亞・摩亞



由於發現了宇宙創造的秘密，因而受到海賊公會狙擊。後得到哥布拉相助而與之共同行動。

■ 麗迪



哥布拉的伙伴。由古代火星人遺留下來的設計圖設計而成。

■ 水晶人



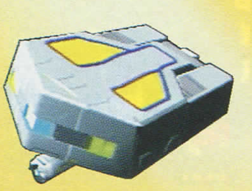
擁有水晶身體之人。哥布拉的左手便是被其切斷，亦因和哥布拉戰鬥而失去其本身身體。

■ 海賊公會



巨大的極惡組織。專門進行武器、非法藥物等買賣。為了增加收入不惜引發兩國間之戰爭。這個極惡組織對有「正統派海賊」之稱的哥布拉視為眼中釘，而哥布拉亦因萊也魯姊妹被殺而視海賊公會為復仇對像。

■ 達多魯號



由拉幅魯星的珍告羅伯伯所制作，號稱擁有宇宙第一的速度。

坂本龍馬 維新開國

倒幕維新之功臣

坂本龍馬(1835-1867)，是日本維新史上的風雲人物。他以其個人魅力，促成薩摩藩、長洲藩及土佐藩的同盟行動，令倒幕勢力得到進一步的鞏固。可惜，在新政府組建前夕時，遭人暗殺，終年三十二歲。





By: Agent X · Glen

出場人物

現在，大家便有機會體驗一下日本幕末時代，無數的熱血青年為國家的前途而四處奔走的壯志豪情。遊戲中，總共出場的人物多達五百人，而且所記載的歷史事件亦多至一百五十項。

道不同不相為謀

當玩者選擇了所飾演的人物後，遊戲便會正式開始；玩者需要到處尋找一些志同道合之士，加入自己所設的組織。一方面可增加聲勢，另一方面亦會得到人力、物力和財力支援。那樣要進行「大事」時，便更有把握了。

不斷學習以自強

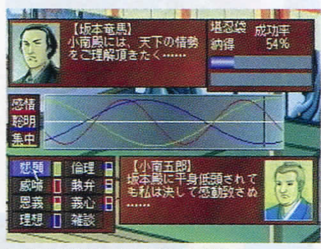
玩者在到處結交同志之時，亦可以從中認識到各地對國家前途的主流思想。遊戲中，不同的城市都會設有學校，當中各學校都是代表著不同的思想，例如：諸藩連合、穩健開國等。玩者可按自身所代表的思想，而到個別的學校進行訪問。

武裝自己

幕末是一個暗殺的時代，有不少年青的志士都是被人暗殺而英年早逝，田本龍馬便是其中一名受害者。故此，若果劍術稍為不佳的話，生存的機會便會成疑。遊戲中，除了有劍道場之外，更有武器及道具屋來讓玩者武裝自己。



■連日本天皇都可選用。



■小心選擇，以免反目成仇。



■知識始終是無窮無盡。



■玩者亦可以暗殺他人。

DRAGON FORCE 2 在神離去的大地上

SLG
製造商：SEGA 發售日：預定三月
容量：CD-ROM
MEM
SEGA SATURN

TEXT BY：小健健

嘩！！超有名的幕後製作人員呀！！

在96年2月，SEGA於SATURN上推出一隻名為《DRAGON FORCE》的SLG，而當時更以超美型的人設及嶄新的遊戲系統把眾機迷深深吸引住。現在，其續集將預定於今年三月發售。WELL，現在就為大家介紹一下此GAME有名的製作人員吧。

豪華的聲優陣！！

為了增加玩者投入感及增加人物性格的感染力，今集的《DRAGON FORCE》就聘用了配音員替各主要角色配音，其中當然不乏一些有名氣的啦。好像有折笠愛、三石琴乃及冰上恭子等。而今集的主題曲是由岩男潤子所主唱的。

今集的人物設計是?！

為了承繼上一集的超美型的人設計，今集廠商更邀請了動畫界中十分出名的結城信輝擔當人物設計一職。而結城先生曾經擔當過「X」、「羅德島戰記」及「五星物語」等著名動畫的人物設計，而且其作畫水準是被肯定的。來發售日越來越近啦，我們大可拭目以待！！

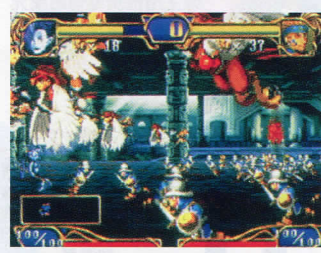
先睹為快！遊戲畫面！！



■100人VS100人的場面，仍然健在。



■圖中的半人半鷹，是否召喚獸來的呢？



■唔？兩種召喚獸大混戰？！



■當所有士兵都陣亡後，就要以兩軍的統領以單對單的方法決勝負了！！







街

以涉谷為舞台，各有着不同命運的主人翁誕生！

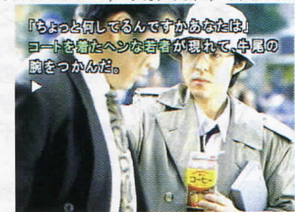
製造商：CHUN SOFT　發售日：1月22日
售價：5800日圓

AVG MEM SEGA SATURN

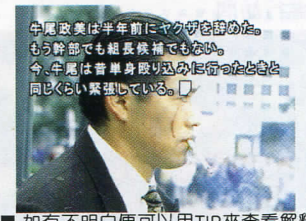
© CHUN SOFT／長拃 秀佳／難波 弘之

遊戲系統

本遊戲和以往的AVG有一個很大的分別，它採用了一個名為「ZAP」＆「TIP」的系統，不要小看它，因為會否GAME OVER也和它有着極大關係。當遊戲中出現綠色字，此時便可以用「ZAP」來轉換主角。而當出現藍色字便可以用「TIP」來查看該段文字的解釋。只要好好利用「ZAP」＆「TIP」便可以把物語導向完結。



■ 此時可以用ZAP來轉換主角。



■ 如有不明白便可以用TIP來查看解釋。

內容大概

於「街」中登場的8個主人翁，無論職業、性格、周圍的環境也各有不同。總而言之，是一個共通點也沒有。各人以涉谷這條混沌的「街」為舞台，接受命運之絲所引導，逐一邂逅，繼而影響他們的人生。



■ 雨宮桂馬



■ 牛尾政美



■ 馬部甚太郎



■ 細井美子



■ 市川文靖



■ 飛澤陽平



■ 篠田正志



■ 高峰隆士

UNIVERSAL NUTS

製造商：LAY-UP　發售日：發售中（2月5日）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

AVG MEM PlayStation

TEXT：KOTARO　©1998 LAY-UP・內田順久

曾於66期《遊戲誌》為大家介紹的遊戲《UNIVERSAL NUTS》，上次我們已介紹該遊戲的特色，及各關的流程，而今次主要為大家介紹遊戲的操作方法與登場角色，希望對認識這個懸疑推理AVG遊戲有所幫助吧！

操作方法

方向鍵・上	進入回想模式
方向鍵	選擇項目
SELECT掣	消除訊息容貌
START掣	進入 MAIN MENU
○掣	決定項目、輸出訊息
×掣	取消，返回主畫面
△掣	喚出 ICON
L1掣	SHORT CUT SAVE
L2掣	SHORT CUT LORD
R1掣	CONFIG MODE SHORT CUT
R2掣	HOLDER MODE SHORT CUT

CHARACTER

主角・飛鳥 唯

(VOICE／ 綠川光)



與堂妹飛鳥愛利用暑假往最盛極一時的銀河系古都，可是不幸地其飛船遇着隕石群，因而被捲入今次事件之中。性格老實，但做事則優柔寡斷。

堂妹・飛鳥 愛

(VOICE／ 金月真美)

與主角飛鳥唯有着堂兄妹關係，性格率直，是名歇斯底里的傢伙。

誰是兇手？

女醫

(VOICE／ 久川 綾)

往診途中，被捲入隕石群而被逼降落，由於來自邊境惑星，所以對環境之變化異常敏感。

赤毛之不良

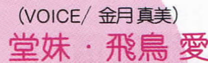
(VOICE／ 磯部 弘)

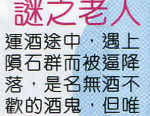
攻擊銀河系古都一帶時，亦是遇上隕石群而被逼降落，身懷電磁刀。

技師

(VOICE／ 塩沢 兼人)

更早降落於該地，熟悉機械構造，有歇斯底里的性格，而且患有心臟病。







謎之老人

運酒途中，遇上隕石群而被逼降落，是名無酒不歡的酒鬼，但唯卻洞悉……

(VOICE／ 銀河 萬丈)



保鑣

威靈頓議員的保鑣，並不健談，而當保鑣前為警察。

(VOICE／ 大場 真人)

威靈頓議員

在撲滅走私高價金屬時被捲入隕石群，因而與保鑣和秘書被逼降落於該地。

(VOICE／ 中江 真司)



秘書

為威靈頓議員的秘書，常攜帶電腦判斷事物的數值，然而愛卻洞悉……

(VOICE／ 富沢 美智惠)

忠臣藏 検証赤穗事件

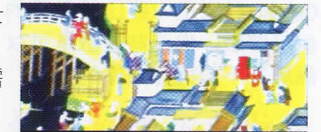
只要玩過這個遊戲，你便可以了解日本著名的「赤穗事件」之謎了！

AVG	製造商：東映VIDEO　售價：5800日圓	發售日：1月29日
MEM	PlayStation	

Text：積奇

遊戲目的

本遊戲是以日本元祿時代的江戶為舞台，目的是把當時著名的赤穗事件之謎解開，可說是一個具有教育意義的歷史性AVG。你所扮演的角色是一個新加入的赤穗士兵（可說是一個江戶時代的偵探），為了揭發這個事件的真相，你必需與多人交談，使事件續漸明朗化。



■ 一切事件也是由這個舊江戶開始。

交談的時間性

人與人之間的交談，會隨着時間不同而有着微妙的轉變，想完成遊戲，必需重複與多人交談才可以啊！

親切的解釋

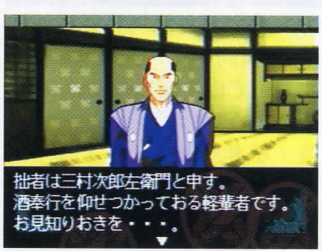
不熟悉日本歷史人物的你，對遊戲內的人物一定感到陌生。但這遊戲十分親切，內裡設有一個人物解釋的指令，可於遊戲內隨時執行。遇上不明白時，一查便知了。



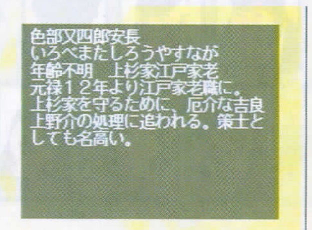
■ 是誰被襲擊？



■ 之後又會有什麼事發生呢？



■ 不同時間所說的話也不同。



■ 很長細呢！

信長之野望　全國版

SLG	製造商：KOEI　售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK
MPLY	MEM	PlayStation

By: Agent X．Glen

信長不死　野望永存

遊戲提供了五個劇本，讓最多八位玩者選擇參與，而登場的大名則超過六十位。另外，為了忠於當時實際的情況，遊戲特別增設了一個名為「方言」的模式；加上充滿氣勢的配樂，更能令大家感受到歷史的冷酷無情。

五大劇本

遊戲劇本主要有五個，包括：1.列強爭霸之章(1560年)；2.群雄割據之章(1560年)；3.風雲大志之章(1571年)；4.霸王夢幻之章(1582年)及5.天下統一之章(1600年)。當中除了第五個劇本之外，其餘劇本皆可以選用織田信長。

至於第五個劇本主要是講述：信長在本能寺被其家臣－明智光秀迫令自殺之後，能夠統一日本的，只剩下建立江戶幕府的大名－德川家康，及豐臣秀吉之子－豐臣秀賴二人而已。



■有「標準語」及日本「方言」予玩者選擇。



■ 遊戲畫面。

戰鬥畫面

玩者除了要努力整頓內政、外交等方面之外，還要懂得以戰爭來擴張領土，增加國力。而今集中的戰鬥畫面，操作十分簡單；不過玩者仍需要留意部隊所處的地形位置，因為地形會影響攻守的效率，所以是絕對不能忽視的。



■戰鬥畫面。

大名資料一覽(大名のプロフィールを見る)

玩者可以在這裏得到各大名的歷史簡介，而當中主要以五個劇本作為目錄，玩者只要選擇進入一劇本之中，便可隨意選擇觀看在那時期曾經出現過的大名資料。內容雖然十分精簡，但卻能予玩者對各大名有一個初步的認識機會。

■大名資料簡介。



好！全中！

THE STAR BOWLING DX

by：山寺良牙



與IDOL及歌星對戰的保齡遊戲相信大家玩得多，但與聲優們對戰大家又玩過未呢？今期本人就會為此GAME作出少量的介紹。



今次出推的PlayStation版與SS版的分別，就是由兩CD加至四CD，而出場的聲優，亦由五人增加至十人，她們是：松井菜櫻子、冰上恭子、山口由里子、池沢春菜及本多知惠子（於DISC 2中出場）。

另外，多了兩CD，當然不只是多了出場人物，除了如上集一樣收錄了特別的影像外，其中一CD中是會有另外的MINI GAME，這些MINI GAME可說是一些比較另類的保齡遊戲，但這些遊戲是可以訓練各下的控球技術的。



至於能否擊敗聲優們組成的隊伍，就得看你的技巧了，

祝好運！



THE MATCH GOLF

By：Agent X · Glen

SPT 製造商：ZOOM-X 售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
MEM 2P PlayStation

漫畫味十足的哥爾夫球遊戲

操作方法

方向鍵	擊球角度
×鍵	取消
□鍵	地圖畫面
△鍵	視點上昇／下降
○鍵	決定／擊球
R1鍵	視點變更

畫面説明

1. 球手姓名
2. 動畫視窗
3. 情報視窗
   - 已打棒數／預定棒數
   - 剩餘距離
   - 風速
4. 對戰勝利數
5. 球棒頭柄角度
6. 時間計 (Timing Gauge)
7. 選擇視窗
8. 心理計 (Mental Gauge)

遊戲模式

遊戲主要分為：「Match Play Mode」(マッチプレイモード)、「VS Mode」「Training Mode」(トレーニングモード)及「Option」(オプション)四種。玩者可先進入「Training Mode」中訓練一下，然後才進入「Match Play Mode」與電腦對手較量。



■七位球手任你使用。

遊戲最大特色－心理計 (Mental Gauge)

為了配合不同人物的性格，遊戲特別設計一個心理計，當打出好球以及對手犯錯的時候，心理計便會有所增加，而對手的便會減少。直到心理計滿溢時，球手便會使出一些必殺技，以增加準確度和打擊距離。



■使出必殺技時，人物的表情亦會有所變化。



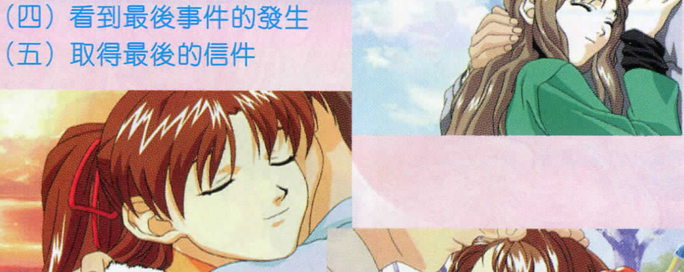
插圖：甲斐智久

在上一期《遊戲誌》中，已經為大家刊出一些遊戲的簡介，今次為會為大家刊登出一些事件的發生條件一覽表，作為一個參考。

<<BEST ENDING 的五個條件 >>

（一）心要為正常狀態，不要令任何一個女孩子心碎啊！
（二）四個回想事件都要全部看見
（三）取得她的兩封信件
（四）看到最後事件的發生
（五）取得最後的信件





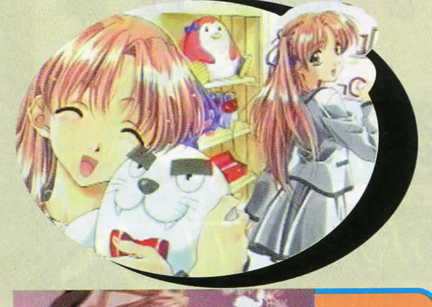
<< 回想事件發生條件 >>

事件	發生條件
回想事件1	跟兩個以上女孩子重會
回想事件2	跟四個以上女孩子重會 發生了兩個以上女孩子的回想事件1
回想事件3	跟六個以上女孩子重會 發生了四個以上女孩子的回想事件1 發生了兩個以上女孩子的回想事件2
回想事件4	跟全部一共十二個女孩子重會 發生了六個以上女孩子的回想事件1 發生了？個以上女孩子的回想事件2 發生了？個以上女孩子的回想事件3

<< 事件發生時期一覽表 >>

角色	主要事件1	主要事件2	主要事件3	信件A	信件B
澤渡 穗乃香	5月~7月	7月~8月	8月~10月	11月~？月	12月~？月
安達 妙子	7月~8月	8月~9月	9月~11月	10月~？月	12月~？月
永倉 惠美留	7月~8月	8月	9月~11月	12月~？月	1月？月
星野 明日香	5月~7月	7月~8月	8月~9月	9月~11月	1月
保坂 美由紀	5月~7月	7月~8月	9月~11月	9月~？月	11月~12月
山本 留璃香	5月~7月	7月~8月	8月~10月	10月~？月	11月~？月
綾崎 若菜	6月~7月	7月~8月	9月~11月	10月~？月	11月~？月
森井 夏穗	4月~7月	7月~8月	8月~9月	10月~？月	11月~？月
杉原 真奈美	4月~7月	7月~8月	6月~10月	10月~？月	11月~？月
七瀨 優	5月~7月	6月~9月	7月~10月	8月~10月	10月~？月
松岡 千惠	6月~7月	7月~8月	8月~10月	10月~？月	12月~？月
遠藤 晶	4月~7月	7月~8月	8月~10月	9月~？月	10月~？月

<<澤渡 穗乃香>>



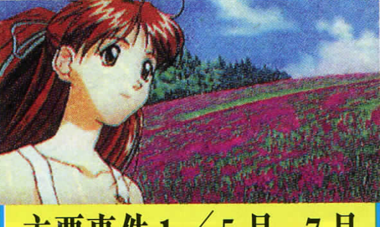


事件回想 1



事件回想 2

事件回想 3



主要事件1／5月~7月



主要事件2／7月~8月

主要事件3／8月~10月



信件A／11月~？月



信件B／12月~？月

最後事件／？

<<安達 妙子>>





事件回想 1



事件回想 2



事件回想 3



主要事件1／7月~8月



主要事件2／8月~9月



主要事件3／9月~11月



信件A／10月~？月



信件B／12月~？月



最後事件／？



<<永倉 惠美留>>





回想事件 1



回想事件 2



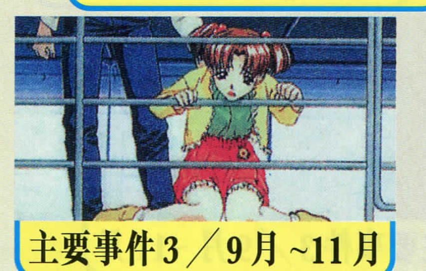
回想事件 3



主要事件1／7月~8月



主要事件2／8月



主要事件3／9月~11月

信件A／12月~？月



信件B／1月~？月



最後事件／？

<<星野 明日香>>





回想事件 1



回想事件 2



回想事件 3



主要事件1／5月~7月



主要事件2／7月~8月



主要事件3／8月~9月



信件A／9月~11月

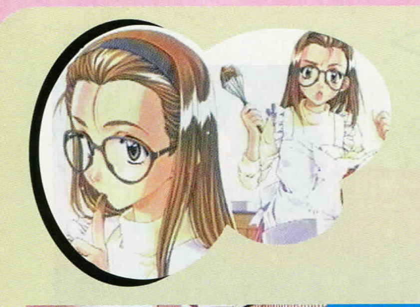


信件B／1月

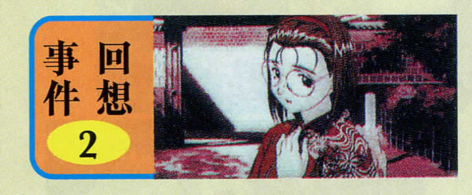


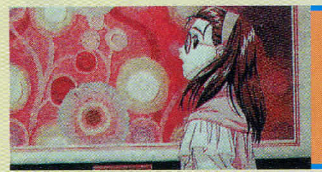
最後事件／？

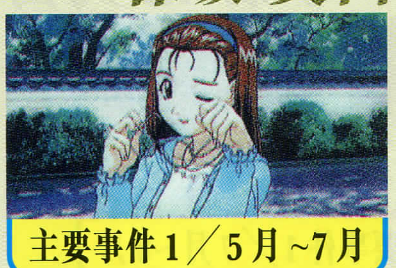
<<保坂 美由紀>>




事件回想1


事件回想2


事件回想3


主要事件1／5月~7月


主要事件2／7月~8月


主要事件3／9月~11月


信件A／9月~?月


信件B／11月~12月


最後事件／?

<<山本 留璃香>>

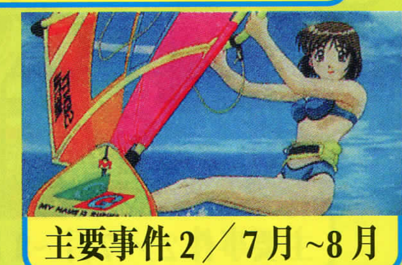



事件回想1


事件回想2


事件回想3


主要事件1／5月~7月


主要事件2／7月~8月


主要事件3／8月~10月


信件A／10月~?月


信件B／11月~?月


最後事件／?

<< 綾崎 若菜 >>



事件回想 1



事件回想 2



事件回想 3



主要事件1／6月~7月

主要事件2／7月~8月



主要事件3／9月~11月



信件A／10月~?月



信件B／11月~?月



最後事件／?

<< 森井 夏穗 >>





事件回想 1



事件回想 2



事件回想 3



主要事件1／4月~7月



主要事件2／7月~8月



主要事件3／8月~9月



信件A／10月~?月



信件B／11月~?月



最後事件／?



<<杉原 真奈美>>





回想事件 1





回想事件 2



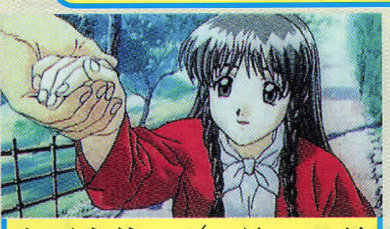
回想事件 3



主要事件 1／4月~7月



主要事件 2／7月~8月



主要事件 3／6月~10月



信件 A／10月~?月



信件 B／11月~?月



最後事件／?

<<七瀨 優>>



回想事件 1



回想事件 2



回想事件 3



主要事件 1／5月~7月



主要事件 2／6月~9月



主要事件 3／7月~10月



信件 A／8月~10月



信件 B／10月~?月



最後事件／?

<<松岡 千惠>>



回想事件1





回想事件2



回想事件3



主要事件1／6月~7月



主要事件2／7月~8月



主要事件3／8月~10月

信件A／10月~?月



信件B／12月~?月



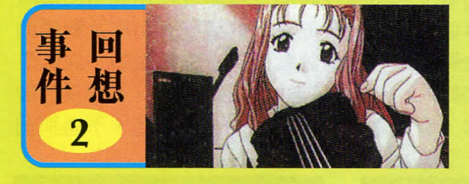
最後事件／?

<<遠藤 晶>>

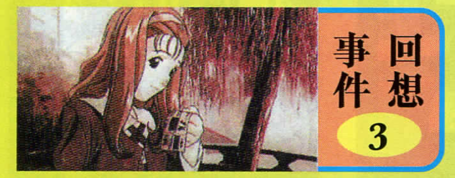




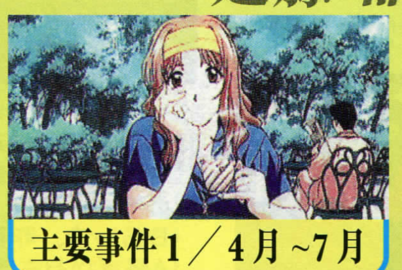
回想事件1



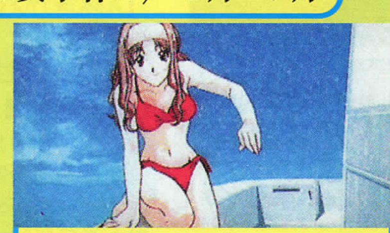
回想事件2



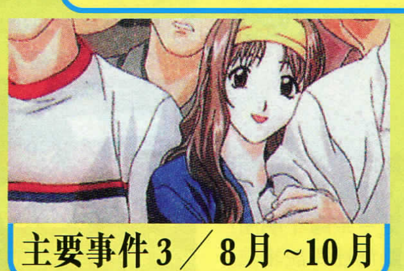
回想事件3



主要事件1／4月~7月



主要事件2／7月~8月



主要事件3／8月~10月

信件A／9月~?月



信件B／10月~?月



最後事件／?



金田一少年事件簿
星見島 悲哀的復仇鬼

TEXT BY：小健健

AVG　製造商：HUDSON　售價：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM
SEGA SATURN

為成為一個完美的犯罪者努力吧！

在上一期的《GAME PLAYER》中，小弟就為大家攻略了本遊戲那個「阿佐桐卓也篇」。呵呵，作為一個「完全犯罪者」的感覺如何呢？不過現實世界上是沒有這回事的，所以各位可不要立壞心腸啊。唔，還是說回攻略的吧。在今期小弟會大家攻略另一條線，亦即是「桂木奈緒」篇。然而這篇的長度雖不及「阿佐桐卓也篇」，但通往GAME OVER的機會卻比較多，所以玩者是需要有更慎密的心思哩。

復仇之歌姬 桂木奈緒

4／16 AM 1：20

這裏是名歌星桂木奈緒的家。現在已經是夜深了，工作疲累的奈緒在她的床上好夢正甜。就在此時，突然有人大力拍門。奈緒迫不埸得意的前去開門。啊，原來在門後面的，就是她所屬事務所的太子爺——辰巳伸也。不過當奈緒把門一打開，立即有閃光燈閃過不停。而就在此時，那個「伸也」更拔足而逃，逃往一架紅色跑車上，繼而一縷煙的絕塵而去。





奈緒回到自己的房間中，心得忐忑不安不安的胡亂猜測。「剛才究竟發生甚麼事呢？那些又是甚麼人？為何要這樣的偷影呢？莫非……是用來製造醜聞？！」而奈緒就在這不安的情緒下睡着了。

（A眠い目をこすりながら、インターフォンに出ると）
（A私は彼の後を追いかけた）
（Aあのフラッシュの光はなんだったのだろう）
（Bあの写真はきっとスキャンダラスなスクープになる違いない）
（A私は眠ってしまったからだ）

4／16 AM 9：40

翌晨，電話聲把奈緒吵醒了。原來搖這個電話的，就是奈緒所屬事務所的社長——辰巳哲。從他的口中得知，昨晚那「奈緒跟伸也幽會」的照片已被八卦雜誌登了出來。而更令奈緒不明所以的，就是真正的伸也在兩天前已離家出走了。雖然社長說相信奈緒跟伸也是清白，但這對奈緒明顯的是有負面影響。





跟着下來的一個星期，奈緒不停的受到滋擾。不過有一天，她最信任的人——其經理人立花由布就前來鼓勵。不過她們談了好一陣子也沒有甚麼結論。然而，這一次可說是奈緒最後一次見到由布了。

（Bもしや、昨夜のことが社長の耳に入ったのでは）
（A騒ぎがおさまったら、元どおりに仕事に戻れるのかしら）
（Aいえ、ぜんぜん）

6／6 PM 3：12

事件已發生了兩個月。而奈緒就在乘搭地下鐵途中，回想起這兩個月內所發生的事。雖然這段時間奈緒隱姓埋名的避開傳媒的騷擾，但不幸的事總離不開她。原來她的經理人由布及醜聞的男主角辰巳伸也都自殺身亡。而奈緒就受到千夫所指的，說她是惡魔之女。（葉月里緒菜？？！）就當她想得入神時，列車突然被剎停。亦是因為這樣，令她碰到那個假扮伸也的男孩。不過那個男孩一見到奈緒後，又拔腿而逃。

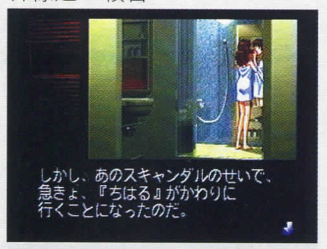




奈緒由地鐵追到上地面，途中還把美雪手中的《少年MAGAZINE》撞跌。不久，奈緒就來到一間咔咖室前，為了收取更多的情報，她就跑了進去看過究竟。

在裏面，只見有兩位大叔正咬牙切齒的談論着甚麼。再聽真點，原來他們就是劍持警官及記者五木洋介。而他們談論着的，就是關於奈緒醜聞的事，還有由布自殺的事。原來警方也懷疑由布是自殺還是他殺。另外一方面，從那個五木洋介口中得知，把奈緒的醜聞弄出來的大有可能是一個叫久堂明子的女記者。而奈緒聽了這些後立即怒上心頭，並決定開始其復仇計劃。（嘩，聽人説兩句就信到十足十的，不是嘛）

回到家中，奈緒一面將自己的頭髮剪短，一面策劃其復仇計劃。她決定女扮男裝的，以直木桂一的身份，前往星見島把她的目標逐一殺害。





（A私は読んでいた雑誌を握りつぶした）
（Bこれ以上,誰にも迷惑をかけたくなかった）
（B私はヌード写真を出して,芸能界へ復帰しょうと思った）
（A私は近くにあった喫茶店に彼は入ったのではと思った）
（A私は2人会話に聞き耳をたてた）
（Bこの警部は由布さんは自殺で死んだんじゃないと）
（Aいったい、どんなんな人たろう）
（B私は理由らしきのを必死で考えた）
（A名前からすると「女性ライター」）
（B私、コーヒーのオカワリをもらい、もう少しぬすみ聞きすることにした）
（B私をワナにはめたのは「久堂明子」）

7／25 PM 5：40

下午時份，奈緒（呀，應該是桂一了）來到了碼頭，準備乘船的前往星見島。而就在碼頭上，桂一見到有兩女一男的在談話，其實他們就是金田一、美雪及麻衣。而玩者就要控制桂一跟他們談話。之後，那個名偶像歌手速水玲香就會出現。而且看她對金田一的態度更是出奇的熱情哩。



上到船上，桂一就受到船員的留難。幸好那位阿佐桐卓也出現，並替桂一解圍。而擔任這次活動之監製的卓也更邀請桂一去酒吧談談，而桂一也沒有拒絕。不過在桂一前往酒吧的途中，就遇上了高木千繪及渚千春兩母女。不過她們還是認不出桂一就是奈緒哩，之後這倆母女就返回船艙，而桂一就朝着酒吧的方向前進。



（A私は彼女たちか本当に自分をワナにはめたのか確かみようと思った）
（B私はちはるにイヤミを言った）
（B「シェーッ！」）
（A私は素直に話かけておけばよかったと思った）

7／25 PM 7：09

來到了酒吧，桂一跟據酒保的指示，當了個櫃面，而桂一更與櫃面旁的客人談起上來。而桂一更發現這三位客人就是攝影師竹村正彥、填詞人大山孝志及那個記者——久堂明子！！而桂一跟他們談了兩句後，就被酒保吩咐去把冰塊鑿碎。而當她注意到那塊冰的時侯，突然靈光一閃的，想到可以用冰作為殺人的凶器！！而桂一把冰鑿碎後，就離開了酒吧。





不過當桂一跑到來走廊時，卻遇到金田一及玲香，金田一説找不到酒吧的位置。之後連劍持警官及美雪也跑了來，而他們胡鬧了一番後，桂一就繼續向着走廊盡頭跑過去。不過桂一卻在走廊中見到一個把繃帶紮在頭上的少年，究竟這是甚麼人呢？





（B「ウエイターはちょっと」）
（Aカウンターの客に話しかける）
（Bこの女が）
（Bあんまり話しかけていると、逆に疑われるのでは）
（冰）
（B冰で凶器が作れないだろうか）
（B私は「歌月」に出会ったのかと思った）

7／25 PM 10：29

桂一回到自己的房間，又開始鑽牛角尖的胡思亂想。她就以剛才遇到的三個人——大山孝志、久堂明子及竹村正彥進行分析。而最終的結論就是——他們極有可能互相勾結的替奈緒製造醜聞。看來她的目標已經出現了……。

7／26 AM 0：07

午夜時份，桂一睡不着，於是便往船內四處逛逛。本來她想去酒吧的，但可惜的酒吧已打烊了。不過她卻在酒吧門前碰到一個叫矢追的胖子，原來他是奈緒的支持者來的，不過連他也認不出桂一





就是奈緒。之後桂一就跑了去大堂，而在這裏就見到劍持警官正跟千繪大嬸在談論着甚麼，看來劍持是想在千繪口中取得甚麼情報似的，但看來他還是失敗了。之後桂一就返回自己的房間。

不過當桂一走回自己房間的途中，竟然遇上一個跟伸也十分相似的少年跑過。而桂一就立即跟蹤着他，繼而來到船尾的甲板部份。而在這裏，明子、正彥及孝志這三個傢伙已來這裏等待「伸也」的來臨。而且孝志更因稱這個偽「伸也」為幸夫，由於幸夫沒有把綳帶紮在頭上所以就給孝志揍了一頓。而他們前來這裏的目的，就是由於現在警方己開始調查由布自殺一事，而他們正急謀對策。不過這些東西全已給桂一聽到了。聽罷，桂一就返回自己的房間。





（C「久堂明子」について考えた）
（A「大山孝志」について考えた）
（B「竹村正彥」について考えた）
（Bいや、2人の利害關係が一致してるからだ）
（B私はとりあえず、バーに行ってみることにした）
（A例の「ニセ伸也」だ）

7／26 AM 1：01

回到自己的房間，桂一已確定了明子、正彥及孝志就是替她製造醜聞的人，也是她的獵殺目標。但究竟以甚麼方法去進行其復仇計劃呢？

（Bきっと、「孝志」がオドしているんだ）
（B私は彼に復響の協力をさせようと思った）

7／26 AM 6：30

翌晨，由於桂一現在是職員的關係，所以一大清早就要起床再去廚房幫手。而在出門前，她更把放在行李中的毒藥放了入口袋裏，以備不時之需。來到了餐廳，桂一立即被那個仍未睡醒的金田一抱住。由於她現在是男兒身，所以不能有甚麼大的反應。



不久，明子三人組及幸夫也到來吃早餐。本來桂一想在他們的咖啡中下毒的，但想起來這樣當待應的自己豈不是有最大的嫌疑？故此還是把這念頭打消了。





（B私はビンをポケットにひそませた）
（A私は思わず悲鳴をあげそうになった）
（B私は「毒藥」を入れるのを思いとどまった）

7／26 PM12：06

郵輪終於來到了星見島。而在碼頭上，桂一就以職員的身份替阿佐桐剛及他的女友——岡田淳子帶行李去到旅館。來到旅館的大堂，只見卓也及旅館的管理人在談着些甚麼。而桂一亦從管理人手上取得節目時間表及旅館的地圖，之後桂一就返回自己的房間。



回到自己的秀間，桂一開始籌備其殺人計劃。首先她就要了解一下這幾天的節目按排還有此島的各設施配置。之後她開啟了電視，得知這幾天會有颱風吹襲。然而，這豈不是她進行殺人計劃的良好時機嗎？

之後，她在自己的房間內找找有沒有合用的東西。她打開了冰箱，給她找到了一些冰塊。若果用冰作凶器的話，只要把溶掉，那不是就可以完全的把証據消滅嗎？之後，她就離開了房間，去視察四周的設施。



（A私は「スケジュール表」を見た）
（Aこれで彼等の部屋が理解できた）
（B私は少しくつろごうと思ったた）
（B「チャンスだ」）
（A私は「冷藏庫」を調べた）
（B「冰」は何がに使えないだろうか！）
（B「とける」性質を利用して）
（Bいや電話は足がつきやすい！部屋の外でも調べてみるか）
（Bいや、それは危險なので他の施設を下見することにした）
（B私は「クアソーン」を下見することにした）

而桂一就去了更衣室附近，而且更碰到千春、玲香及明子，得知她們游完水後，就會在這裏入浴。而桂一就想：可以乘此時變回女孩子，再混入女更衣室，再把明子解決。到時，就沒有人去懷疑是「男孩子」的桂一啦。噢，太美妙了。



（B私は「女」なので女の水着には興味がなかった）
（A私は「撮影風景」を見てみたいと思った）
（A私は彼女の「水着姿」に期待した）

7／26 PM 2：35

回到自己的房間，桂一左思右想的，最後都是決定用冰塊乘明子在洗澡時將她殺害。至於冰塊的來源，大可以在廚房偷啊。想罷，桂一就接到電話，要去幫手弄派對的東西。就是這樣，桂一就溜了出去。

（A私は「明子」を「シャワーブース」で殺害することにした）
（A私は「船」での「チーフ」の言葉を思い出した）
（B問題はどこから「冰」をもってくるかだ）

7／26 PM 4：35



來到了派對舉行的地方，桂一即被一個大叔抓着，問甚麼關於颱風的事，幸好又有卓也替她解圍。之後表演就開始了，表演的內容不外乎是千春及玲香上台唱兩手歌。而桂一就乘大家專注於表演時，就溜了去廚房的冰箱內，還把冰塊偷走了。（當然不要給人家看到啦）而她把冰塊放在自己房間的冰箱後，就若無奇事的返回宴會廳。待派對完結後，她就返回自己的房間。

（A「大丈夫」です）
（A私は「ちはる」をうらやましく思った）
（A私はいつの日か「ちはる」と一緒にステージに立ちたいと思った）



回到房間後，她就開始進行其殺人計劃。首先她就戴假髮，把自己變回女孩子，之後再把偷回來的冰塊弄成冰刀，再帶着這凶器前往更衣室。來到更衣室，奈緒先躲在一浴格內，乘明子進來洗澡的時侯，再從後的把她刺死。而且更用熱水把把那冰刀溶掉。然而奈緒正想離開時，卻給千春看到！！不過不要緊，因為千春只是看見一個女子把明子殺死，故這是跟桂一「無關」的。

奈緒變回桂一，再避開了金田一及卓也的耳目離開了更衣室。整理了一下衣裝後，就若無其事的回到更衣室。在這裏，金田一、劍持等人在調查着是必然的事。而桂一確定了明子的死後，就返回自己的房間。

（A「シャワーブース」に忍び込んだ）
（A私は手前の「ブース」に隠れた）
（A私は右鄰の「ブース」に忍び込んだ）
（A私は「氷の刃物」でかべをたたいた）
（A私はビクビクと彼の行動を見守った）
（Aきっと父親のことを憎んでいるんだ）

就在此時，五木洋介前來探訪，説甚麼警察要將有關人等召集於大堂內。於是乎桂一就跟洋介跑了下去。在這裏，金田一及劍持正為案件進行分析，不過看來沒有甚麼進展哩。雖然後期那個姓矢追的胖子突然出現，還胡言亂語的把事情跟奈緒拉上關係，幸好沒有人相信他。而這次會議亦在沒結果下完結。之後各人就返回自己的房間。

桂一回到自己的房間，正策劃着怎樣對付餘下的兩個傢伙——正彥及孝志。而她就決定先把正彥解決，最後的才把那個孝志幹掉。

（A「ちはる」さんの見間違いでは？）
（A私は彼をだまらせることにした）
（Aこの分では「明子殺し」についてはバレる心配はないだろう）
（Aヤツらに苦しみを与えることが、私の復讐の目的だ）
（A「正彥」には、より多くの苦しみを与える！）

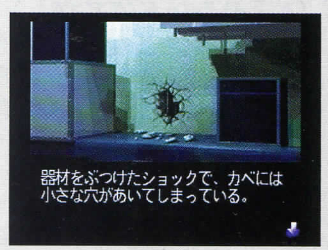


翌晨，由於桂一是職員，所以一大清早的又要跑去餐廳工作。而在餐廳內，就見到阿佐桐剛及淳子，而看來剛的樣子十分疲倦。而桂一吃過早餐後，就跑到去宴會廳。

7／27 AM 10：50



來到宴會廳，桂一被卓也吩咐，把一些器材搬到貨倉去。不過看來這些東西也不輕哩，但為免被其人看穿桂一其實是女孩子，唯有硬着頭皮了。



來到了貨倉，桂一還是沒有力氣的把貨物搬到架上。正當她想找人幫忙時，給她找到貨倉內的吊臂，而且更給她找到其開關鈕，而桂一亦用這東西來搬運貨物。不過她卻一不小心的把貨倉的牆撞穿了，而她把貨物搬好後，就急急腳的返回宴會廳。

（A私は2人を奥のいい席へ案内した）
（A「力仕事でもなんでもいいつけでくださいよ」）
（A私は雨になるべくぬれないようにと、走って倉庫へ向かった）
（A多分私の力では難しいだろう）
（A他のスタッフは、片付けることができたということだ）
（Aそれにしても、きれいに片付けてある）
（A奥の柱の方を探してみよう！）
（A私は手ぎわよくクレーンを操作した）
（B私は穴を調べて見ることにした）
（Bしかし、急いでホールに戻らなくては）

7／27 AM 11：43

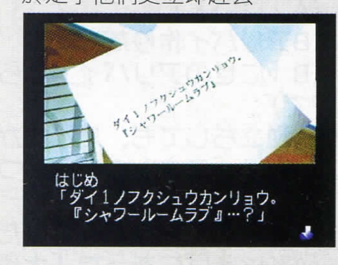


回到宴會廳，卓也就叫桂一把兩卷電線搬去職員室附近。而當桂一再次返回宴會廳時，卓也亦沒有甚麼再要桂一去做了，於是乎桂一就跑了去餐廳吃午飯。

而在前往餐廳途中，桂一又遇上了剛，而且桂一更想從他口中得知一些情報。相談之下，剛就説了一些關於死亡時間的資料給桂一知。聽罷，桂一就往餐廳方向跑去。

來到了餐廳，桂一立即被金田一、美雪及麻衣抓着，説甚麼要一起吃午飯，而由於金田一滿懷誠意的，故此桂一就跟他們一起進餐，而且還閒談起來。而在言談之間，桂一從麻衣口中得知一些開於卓也及其父親的事。原來在卓也年少時，因其父有外遇令兩父子分開了。而且他的未婚妻——由布亦在早前「自殺」身亡。不過正當他們談得入神時，五木洋介來到，説甚麼在女子更衣室內發見了一封「殺人聲明」，於是乎他們更立即趕去。





他們來到更衣室，已見到劍持正調查着那張「殺人聲明」。不過最奇怪的，就是在這份聲明上竟有一個奈緒的歌名，但明顯地這又不是桂一寫的東西。不過金田一就覺得，這是有人想嫁禍給奈緒所做的假像。所以，看來桂一還因此而得到好處。

（A彼からなにか情報を得られないだろうか？）
（A「はい」）
（A「はい」）
（Aいったい誰が）
（A「そうなんですか」）

桂一回到自己的房間，又開始計劃她的殺人計劃。首先她想去看看其獵物——竹村正彥的情況。來到了正彥的房門前，桂一就遇到這傢伙。而且相談之下，正彥更邀請桂一在一小時後去他的房間坐坐。呵呵，桂一當然是一口答應啦，而他更立即跑回自己的房間，想想用甚麼方法把他殺死。

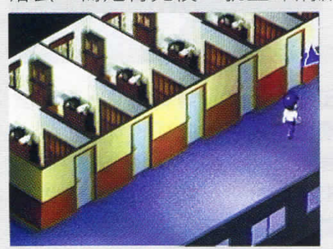


7／27 PM 3：15

很可惜，在房間內想了整個小時還是甚麼也想不出的，只是想到有關「不在場証明」一事。沒法子了，相約時間已到，還是去正彥的房間吧。



此時玩者就要控制桂一，在避開幸夫的耳目下去到正彥的房間。入到去，桂一就受到正彥的「熱情招待」。不過桂一也不忙向他套取情報，例如問下那個繃帶少年幸夫的事。而正彥說他是千春的支持者來的，而孝志為了可讓他見到千春故此就把他帶來。明顯的這是一個找鬼信的謊話。之後正彥就替桂一叫了一客壽司，而且更說自己在一個小時前吃了同一樣的東西。而當侍應把壽司送來後，桂一就想起剛醫生所說關於檢定死亡時間的事。由於正彥一小時前吃過壽司，而現在他又叫了一客，由於有侍應作人証，所以別人會以為一小時前正彥所吃的壽司是現在吃的，令到他的死亡時間推後一小時。桂一想罷，就立即拿起一個用大理石造的裝飾品，向正彥的天靈蓋擊落去。而她行兇後，就立即消滅証滅，繼而跑回自己房間。





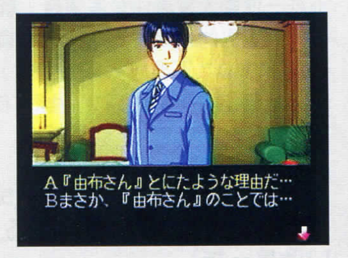
（Aまず、ターゲットの様子をさくらなくでは）
（A「はい」）
（Bアリバイ作りだ）
（B「にせのアリバイ」なら「写真」をつかったトリックで）
（A逆立ちしても、思いつかないのでは）
（B私は「幸夫」の包帯について聞いてみることにし）
（Aはい）
（A私はチャンスだと思った）
（A私はそばにあった「大理石の景物」を手にとった）

7／27 PM 4：30

回到去，桂一心想現在的時間是4：30，那即是說，正彥的死亡時間就會被推算成為是5：30。那麼，在這個時間她要在人多的地方，給自己製造不在場証明。

7／27 PM 5：12

桂一來到大堂，正找尋着有沒有人替她作不在場証明。就在此時，她見到卓也。而桂一就乘着這機會跟他談起來。而卓也就說了一些他不開心的東西給桂一知道，原來都是伸也及由布的事。就是這樣時間就溜到了七時，而桂一就準備吃晚飯。



7／27 PM 7：52

晚飯過後，桂一在正彥的房門前見到孝志慌慌張的，說甚麼在晚飯時間還不見正彥出來，擔心有甚麼事。於是桂一就跑去櫃面，取過百合匙的，再返回正彥的房間。當孝志一打開門，就只見正彥無力的倒在地上。



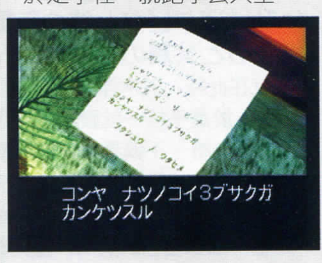
7／27 PM 9：30

根據《金田一》漫畫的慣例，這些時侯又是要所有人在大堂集合的，這次也不例外。在大堂中，剛醫生推定出正彥的死亡時間是下午5時至6時，死因是給硬物擊中頭部。至於不在場証明方面，有卓也在此，這個當然不是問題吧。

（A「由布さん」とにたような理由だ）

在桂一自己的房間中，他接到卓也的電話，原來又發現多一封殺人聲明了，而且是在大堂發現的，於是乎桂一就跑了去大堂。

在這裏，金田一等人已齊集。而且在這封殺人聲明亦是有奈緒的歌名。不過最特別的，今次還有千春的歌名。於是乎桂一就把千春叫來。而從她口中得知，這首歌原來是奈緒所唱的，只不過現在轉為千春所唱罷了。不過最令人感到不安的，就是這首歌之歌名的諧音是「渚的戀人」。那是否意味住下一個殺人目標是千春呢？如是者金田一等人就大為緊長，更要派人手日夜保護千春。



（A「はい」）
（A「それもそうですね」）
（A「それはないでしょう」）

現在又是桂一回房間胡思亂想的時間了。她想起，在這裏這麼熟悉奈緒的歌，就只有那個姓矢追的胖子，是不是他想把千春殺掉呢？正當她想得出神時，電話突然來到，原來是卓也打來的，他吩咐桂一在今晚11時至12時當千春的守衛。接了電話後，她就跑了出去。就在此時，她見到那個姓矢追的傢伙鬼鬼祟祟的，而且轉眼間，他還把幸夫的脖子扭住，而桂一就立即通知劍持等人，把他制止。



事後阿矢追解釋，原來他早前見到幸夫把那封聲明放在大堂上，所以懷疑他就是兇手。而幸夫就說，大堂那封聲明是他放的，目的就是因為兩單殺人事件的受害者都是跟奈緒的醜聞有關的，而他自己又有份。故他希望寫出這份聲明，令其他人注意到他的安危，繼而保護他。（真是不知所謂）

（B誰が書いたかは見当がついていた）
（Bこれ以上勝利なことをされてはめんどうなことになる）
（B彼の勝手な行動をやめさせないければ）
（Aこのままでは彼が危ない目に、あってしまう）

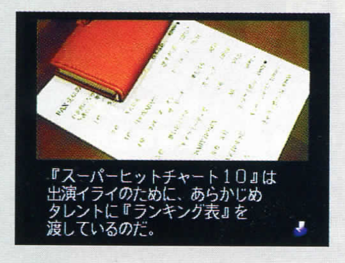
7／28 AM 9：41



來了星見島已經三天了，而且颱風已過，現在雨過天晴。而就在跟金田一、美雪及麻衣的談話中，桂一為了爭取他們的信任；竟表露身份，在他們面前説出自己就是奈緒！！而且是為了調查醜聞的真相而來此島。不過看來，金田一等人對奈緒所説的話還是蠻信任的。而且玲香更邀請奈緒去她的房間哩。

（A「そうなりますね」）
（Aよし、自分が「なお」であることをバラしてまおう）
（B「いいえ」）
（Aええ）

7／28 AM 11：48



來到玲香的房間，這個小妹妹卻像訴苦的不停跟奈緒攀談。不過奈緒注意到的，反而是卓面上的一張傳真。這張傳真就記下了一個名為「超級流行榜」的首十名排位，不過可惜的是第一名給其他東西擋住了，所以看不到。而這個「超級流行榜」更會在今晚8時開始作一小時的播放。而奈緒就心生一計，可以用這個「超級流行榜」作為自己的不在場証明。

跟玲香她午膳後，奈緒返回自己的房間。由於颱風已過，所以其他警察很快就會來到島上，所以她一定要盡快把孝志殺死。由於「超級流行榜」是在8時至9時播放的，所以奈緒就要在這一小時內把孝志殺死，然而另一方面又要知道「超級流行榜」的節目內容，以免被警察問到口啞啞。

（Aよし全部暗記した）
（Aそれに「台風」も過ぎ去ってしまった）

7／28 PM 7：48

終於等到夜晚了。現在奈緒要做的，就是引出孝志，把他殺死，再在「超級流行榜」公佈第一位之前回到房間。不過，用甚麼通訊器材去引孝志出來呢？由於房間內的電話是會有通訊記錄的，故還是用手提電話好了。而奈緒就約了孝志8時在碼頭。之後，奈緒就乘沒有人發現的跑了去碼頭。

8時，奈緒來到了碼頭。然而孝志這傢伙卻遲遲未到。奈緒足足等了他半小時，他終於來到了！！而現在玩者要做的，就是乘孝志行進那個標靶時，按A鍵開槍把打死。記住！機會只得一次呀！！而把孝志殺掉後，奈緒就跑回自己的房間看電視。噢，原來取了第一位的就是桂木奈緒，亦即是她自己，真諷刺。

就在此時，卓也突然拍門，原來又有死者被發現了。而奈緒就要跟其他人一起在大堂集合。





（B私は「攜帯電話」をつかって、「孝志」を呼び出すことにした）
（Bもう少し待ってみよう）
（Bもう少しもう少しだけ待ってみよう）

7／28 PM 9：45



在這裏，劍持要求大家交出8時至8時半的不在場証明。幸夫就説跟洋介一起找孝志；卓也就説在大堂跟管理人一起；金田一就説跟美雪及麻衣在房中看電視節目「超級流行榜」。而奈緒就説跟金田一一樣，在房中看「超級流行榜」。而且金田一更出了一條問題考考奈緒，問她第八位的得主是誰。而奈緒就説出正確答案——「BATEN JAPAN」，亦即是説，所有人也有不在場証明了。

（B「バッテンジャパン」です）

7／29 AM 10：32

終於來到回程的時侯了。就在這天，連明志警部也到來，而且更屈了那個幸夫是殺人兇手。不過比較古怪的是，原來這個傢伙並不是幸夫，而是伸也！！原來伸也跟幸夫是孖生兄弟來的，由於伸也跟千春相戀，又由於伸也的老爸會妨礙他們相戀，於是乎伸也就把幸夫殺死，造成是「伸也自殺」，而自己就做幸夫的繼續跟千春相戀。（嘩！！孖生兄弟都殺！！無人性呀！！）不過無論如何，這個傻仔已成了奈緒的替死鬼，而她也可以安心的返回藝能界繼續發展。

雖然這遊戲的推理説起來有點牽強，不過只要玩者把這「阿佐桐卓也篇」及「桂木奈緒篇」CLEAR了，就會出現一個「金田一篇」以供玩者遊玩。不過這是一個只有字幕、沒有畫面沒有聲音的遊戲來。大家不妨試試。





完

AZEL PANZER DRAGOON RPG

傲翔於黃沙萬里與茫茫碧海之中！

攻略（不是介紹！）第四回

TEXT：覺羅

AZEL~PANZER DRAGOON RPG~

RPG　製造商：SEGA　發售日：1998年1月29日
MEM　容量：CD-ROM×4　售價：6800日圓
SEGA SATURN

基本操作

移動

方向掣：艾傑移動／飛龍移動／浮標的移動
START掣：進入主畫面
A、C掣：鎖定起動和決定
B掣：加速移動／取消指令
Y掣：轉換視點／顯示地圖
L、R掣：視點移動／180度轉方向

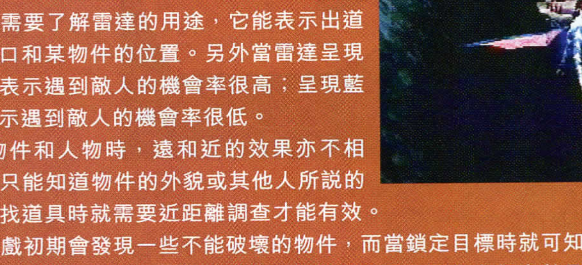
戰鬥

方向掣：用左右掣控制飛龍作90度移動
START、C掣：指令畫面
A掣：使用機槍
B掣：使用激光



遊戲重點

地圖畫面的重點



1. 首先玩者需要了解雷達的用途，它能表示出道具、出入口和某物件的位置。另外當雷達呈現紅色時，表示遇到敵人的機會率很高；呈現藍色時，表示遇到敵人的機會率很低。
2. 在調查物件和人物時，遠和近的效果亦不相同，遠時只能知道物件的外貌或其他人所說的話，而尋找道具時就需要近距離調查才能有效。
3. 另外在遊戲初期會發現一些不能破壞的物件，而當鎖定目標時就可知道究竟多少次激光才能將它破壞，所以玩者要緊記清楚這些物件的位置，因為它們多數是藏了一些龍的特技或龍昇級用的道具。

戰鬥時的重點

1. 遊戲是以能源棒來決定攻擊的次序，當儲滿其中一條能源棒時就能作出攻擊，平常的機槍和激光只需要一條能源棒，而龍的特技就需要1至3條的能源棒。如果儲滿三條能源棒時亦可作出連續攻擊。
2. 戰鬥時所處的位置亦很重要，在雷達的綠色部份就是敵人不能攻擊的位置，而紅色部份就是強力的攻擊地帶，其他的地方就是普通的攻擊地帶。而很多敵人的弱點都在紅色部份，所以就要在綠色部份儲足三條能源棒才移向弱點攻擊。
3. 攻擊種類亦有分別，原因是某種生物是能夠對抗某類型的攻擊，如ANTI-LASER就是防御任何的光線攻擊，而ANTI-SHOT就是防御機槍的攻擊。
4. 遊戲內設有一個戰鬥評級，如果取得的評級越高，所得的經驗值和錢就會越多，而且還可以取得攻性生物的物件。而評級的標準是要以最短的時間內將敵人消滅，而且還要將受傷減至最低。

飛龍的特色

遊戲中的飛龍其實是作戰的主要力量，它的飛行速度可分為三段，但其實如果玩者的飛龍是究極型態以上的最強飛龍，那麼便可以用R掣使出第4段速度。而且後期還擁有變身能力，可以作出5種不同的類型，而每種形態都有它獨有的特殊能力，可以在FULL-GAUGE CLASS表中清楚知道，不過利用特殊能力是需要儲滿三條能源棒。而BP值是用來使出特技的，而特技分為4種，所以除了普通的攻擊外，還可以使用這些特技。



特技表

ATTACK CLASS（攻擊系）

名稱	消費BP	效果
ダロル	20	以追蹤貫通激光作攻擊
ラクマギオ	30	以光柱作攻擊
ダロルエンデ	45	以強力的追蹤貫通激光作攻擊
ギリィク	68	以雷電作攻擊
ピクシオマ	215	以無數的激光作攻擊

DEFENSE CLASS（防御系）

名稱	消費BP	效果
メリト	20	HP 回復少許
ハンヴォルグ	50	防御敵人一回攻擊並作出反擊
メリソナ	38	HP 大量回復
ツァーノス	113	一定時間內完全防御敵人攻擊
メリオスク	84	HP 完全回復

SPIRITUAL CLASS（心技系）

名稱	消費BP	效果
ヴァド	25	產生高熱火球
アバッツ	38	產生衝擊波作攻擊
ヴァデム	56	產生焦熱的大火球作攻擊
ヴァダズム	84	引起巨大爆炸
フレイスカロス	253	潛在能力發動

AGILITY CLASS（機動系）

名稱	消費BP	效果
ザムト	25	以複數的風刃攻擊
ラテオ	5	逃離戰鬥現場
ザムハルト	56	以多數的風刃攻擊
エクエラ	50	異常狀態回復
ザムクレート	127	以無數的風刃攻擊

FULL-GAUGE CLASS（特殊系）

名稱	龍的類型	效果
ケミトマ	標準型	回復一定 HP
リューヴ	攻擊型	激光威力增加
ケトキス	心技型	回復一定 BP
リューリア	機動型	攻擊速度加快
ツァオ	防御型	防御力上昇

輔助表

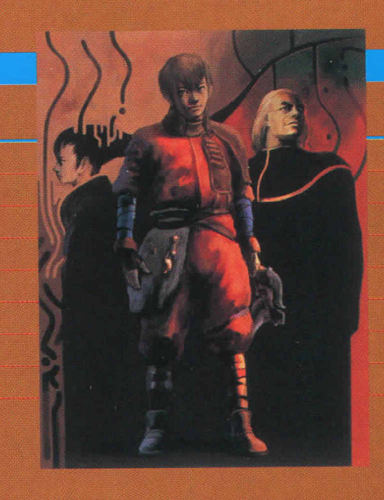
道具表

名稱	買價	賣價	效果
ブルーグラス	150	75	回復 200 點 HP
イエローグラス	300	150	回復 500 點 HP
レッドグラス	600	300	回復 1000 點 HP
エクセルグラス	1200	600	HP 完全回復
ブルーマナ	480	240	回復 50 點 BP
イエローマナ	960	480	回復 100 點 BP
レッドマナ	2400	1200	回復 250 點 BP
エクセルマナ	4800	2400	回復 500 點 BP
ネクタール	8400	4200	HP 和 BP 完全回復
スタンクリア	100	50	STUN 狀態回復
ポイズンクリア	100	50	POISON 狀態回復
スロウクリア	100	50	SLOW 狀態回復
ストップクリア	100	50	STOP 狀態回復
ペインクリア	100	50	PAIN 狀態回復
バインドクリア	100	50	BIND 狀態回復
オールクリア	400	200	異常狀態回復
ヴァドチップ	450	225	擁有和同名特技相同的效果
ヴァデムチップ	900	450	擁有和同名特技相同的效果
ヴァダズムチップ	1800	900	擁有和同名特技相同的效果
フラッシュ	600	300	擁有和同名特技相同的效果（逃走用）
ツァーノスチップ	2400	1200	擁有和同名特技相同的效果（一定時間敵攻擊無效化）
リューヴチップ	1200	600	擁有和同名特技相同的效果（激光威力增加）
ツァオチップ	1200	600	擁有和同名特技相同的效果（防御力增加）
リューリアチップ	1200	600	擁有和同名特技相同的效果（攻擊時間加快）

舊世紀道具表（只限買賣、沒有用途）

名稱	買價	賣價
チップ	20	10
オイルタブレット	200	100
シェルプレート	600	300
レンズ	1000	500
リアクター	2000	1000
インスピレーター	4000	2000
ジャンクファン	2500	1250
ジャンクディグ	500	250
ジェムストーン	1500	750
クーリアズダン	500	250
ガラ	20	10
ハヌマンシェル	520	260
ハヌマンファング	550	275
ハヌマンテイル	570	285
ハヌマンポッド	600	300
ジャンクズック	1000	500
ザアルナッツ	3000	1500
ランプオイル	200	100
ジェムレンズ	2000	1000
グレイスリン	5000	2500
ゾアハーベスト	2000	1000
マクラルリキッド	200	100
マクランシェル	1000	500
マクランミート	2000	1000
リキュアアーマー	280	140
リキュアンアイズ	1300	650
リキュアユニット	2500	1250
ジャンクパーツ	240	120
ジャンクシールド	1100	550
ジャンクエンジン	2200	1100
マクランジュエル	2600	1300

武器表



名稱	買價	賣價	效果
ハイバルカン	3000	1500	發射彈數上昇（威力　＋20％）
ハイパワー	5000	2500	槍的威力上昇（威力　＋50％）
バーサークエイド	9000	4500	BP回復少許（威力　0％）
スナイパー	12000	6000	對弱點時威力上昇（威力　0％）
ワイド	6000	3000	發射後分散攻擊（威力　0％）
クリティカル	20000	10000	擁有強大的威力（威力　90％）
エクストリーム	30000	15000	槍的威力倍增（威力　100％）
バーサークリッチ	20000	10000	回復一定程度BP（威力　0％）

故事的發端

一個風和日麗的日子，發掘場外正有一名少年無所事事地站崗，他就是本故事的主角艾傑（エッジ），艾傑其實是受了帝國軍的聘請而來





到發掘場中當僱傭兵。此時他的同伴路亞（ルーア）問他外面有沒有問題，艾傑回答沒有。不過他就埋怨實在太無聊，但路亞就認為這樣不錯。艾傑繼續追問究竟他們所保護的是甚麼東西，而路亞向艾傑解釋身為僱傭兵，他們的鐵則是只需完成任務，現在的職責只是看守着發掘場，其他的事最好就不要理會，免得和帝國軍發生衝突。突然在發掘場中發生事故，路亞便急忙前往幫手，而艾傑就認為會不會是舊世紀的敵


どうして？


旧世紀の？

人。

接着是一段旁白，大約的內容是舊世代的繁榮都市滅亡了數千年後，人類不但失去了以往的能力，更反被以往利用自己遺傳因子而做成


生物兵器に脅かされつつ


だが、失われた文明の力を借りた

的生物兵器所威脅。經過一段黃昏時代，「帝國」藉着失去的文明而誕生，他們不斷發掘出舊世紀的兵器，目的就是利用它將威脅着人類生命的巨大生物擊退，於是令世界回復昔日的繁榮，人民歡喜若狂。但是力量會令人產生欲望，欲望就會產生戰鬥，帝國憑着舊世紀兵器的幫助，不斷向周圍的國家發動戰鬥。而且為了保持自己的優勢，帝國除了繼續發掘舊世紀的遺跡外，同時還在帝都設立了大規模的研究機關，目的就





是要解開舊世紀之謎。

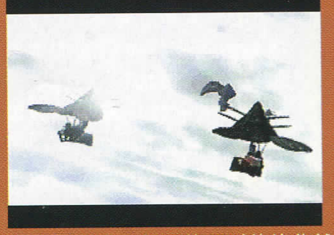
畫面一轉來到帝國巨型戰艦上，在船上的是帝國軍特務部隊的指揮官古利明（クレイメン）以及他的部下亞夫（アーウァン），他們正在前往第4發掘場，亞夫向古利明報告他們對帝都的作戰正在順利進行中，但古利明認為現在不是推翻皇帝的時候。此時船上的士兵收到第4發掘場發出的求救信號，他們正受到攻性生物的襲擊，古利明於是便下令艦隊以全速前往目的地。

畫面返回艾傑身處的第4發掘場，由於大部份的同伴已經受傷，所以只剩下艾傑一人獨力應付攻性生物，但所持的武器根本不能傷到它。此時路亞就叫艾傑自己逃走，當然艾傑不是一個忘恩負義的人，他在附近發現了一支火力強大的武器，便連忙前去拾起，並向着攻性生物攻擊，不過卻被它發現而失敗。艾傑繼續找尋適合的地方攻擊，可惜被它




帝都の作戦も順調に進行中です…しかし

迫至無路可逃。此時攻性生物向艾傑攻擊，不過所擊中的只是身後的牆壁。突然艾傑腦海中浮現了一個少女的影像，回身一望發現那少女就藏在身後的牆壁裏，不過是處於沉睡狀態。突然經同伴的提醒，發現那隻攻性生物正想攻擊他，於是他便拾起身旁的武器，依同伴的提意向着那生物所站立之處攻擊，令它墮下萬丈深淵。艾傑消滅怪物後，正想仔細



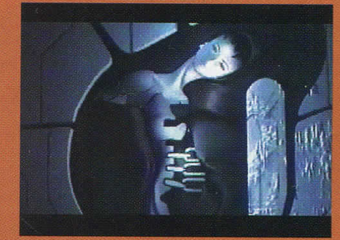

逃げろ！

調查那少女，但同伴卻叫他快些離開，艾傑亦只好照做。



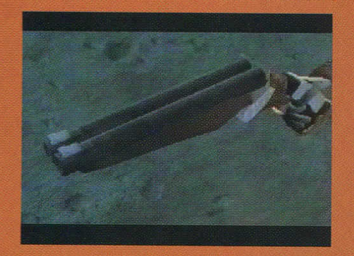






古利明的陰謀

當艾傑扶着受傷的同伴回到地面的一剎那，受到不明人仕的攻擊，隊長亦應聲倒地，原來開槍的人是古利明的手下札斯特巴（ツァスタバ）。當路亞發現對方是帝國軍時，正想上前解釋一切，卻被札斯特巴





所殺，而且他亦想把艾傑殺掉，但古利明就因時間無多而阻止他。古利明慢慢地走向發掘場，艾傑追問為何要殺掉他們，而且內裏的少女究竟是……，就在這刻艾傑被打暈，而古利明下令士兵在帝國軍趕來前將那少女運走。當艾傑醒來的同時，古利明已經將那少女運走，艾傑窮追不





捨地向着那戰艦，但試問又怎能追到，他在橋的盡頭再遇札斯特巴，札斯特巴開槍將艾傑打落谷底，而古利明亦開始他下一步的計劃。

同一時間在帝都發生了大規模的爆炸，令整個帝都化為烏有。此消息傳到皇帝處，皇帝好像已經知道是古利明的陰謀，對於古利明想奪取他皇位一事好像毫不在乎，而且還說如果和「塔」的神秘力量相比，那爆







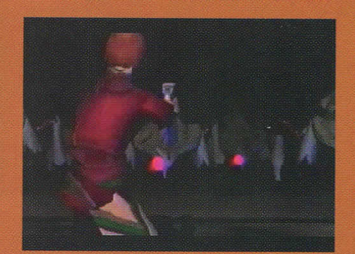




炸的威力只像嬰兒般，只要有了塔的力量，帝都重建多少次也不是問題。於是他便下令要在古利明到達塔前將他消滅，而且要給古利明看看旗艦「古里古哥里古」的威力。

這時可以給玩者自行輸入記錄的名字。此時艾傑醒來，發現自己還未死去，而且身處池水之中，於是他慢慢地游到岸上，發現原來自己在遺跡的最下層，但首要的是要盡快找到出口和隊長會合。在遺跡的最下層，玩者開始可以控制艾傑，首先在上方會發現傳說龍的紋章，在前方的左手面可以發現舊世紀的發掘物，近距離調查可以獲得道具、舊世紀









的手槍（ハンドガン）以及升降機鎖匙（エレベータキー），前方會發現兩個柱狀物件，利用鎖匙可以開啟升降機。當艾傑乘上升降機的同時，原來有隻不知明的生物留意着艾傑，升降機到達上層時，艾傑發現後方有大批攻性生物步向他，他連忙拿出剛剛所得的手槍準備向它們攻擊，但怎料手槍失靈。正在危急之際，天上降下了幾道光柱，將眼前的生物一次過消滅，一條飛龍亦從天而降，艾傑由此至終都不知道發生甚



麼事，正想查個明白時飛龍又再出現，當艾傑和飛龍四目交投時，眼前出現了很多不可思議的畫面，包括少女、古利明、以及一些飛龍的記憶。當艾傑清醒過來，問飛龍是否希望他能騎在其身上，於是艾傑便利用飛龍離開遺跡。



離開遺跡後會去到發掘場的上空（圖1），在此版圖內是不會遇到敵人，所以可以放心慢慢地找齊所有的道具，另外有幾個特別的地方要注意，首先掛在繩上的木箱是可以攻擊的，不過次數就需要比較多，大約連續6下左右。第二是在此版圖會首次見到記錄儀器和地圖儀器，兩者都是後期所有版圖的必須品，記錄儀器是用作記錄以及回復體力，而地圖儀器就是可以一次過知道整個地形的情況。最後在此版圖有個秘密，但在遊戲初期是不能夠完成，這就是在◆點調查那裏的雀鳥，它們就會帶領玩者去到コナナ之巢，在那裏可以得到重要道具。


（旧世紀の記録機械だ…）

（圖1）發掘場的上空

所得道具：
- オイルタブレット×2
- チップ×3
- ジェムストーン×1
- レンズ×1
- シェルプレート×1
- ジャンクディグ×1
- クーリアズダン×1

コナナ之巢：
- ガラ×1
- Dユニット01×1

艾傑的任務

穿過發掘場的上空，終於來到了發掘場，在木箱內可以找到兩件道具。來到一木箱之間，終於發現隊長的縱影，但已經奄奄一息。隊長見到艾傑能夠平安歸來都很高興，臨終前還叫艾傑去追那個叫古利明的男人，而且要比帝國軍更早找到，但艾傑根本就不知古利明是誰，隊長就解釋古利明其實是帝國軍特務部隊的指揮官，更是率領黑之艦隊的人，最後還叮囑艾傑如果想洗脫嫌疑、保存性命的話，就要將遺跡內的物件奪回給帝國，之後叫艾傑從他的袋口取出世界地圖後就離開人世。為了替隊長報仇，艾傑懷着悲痛的心情，離開發掘場後繼續上路。

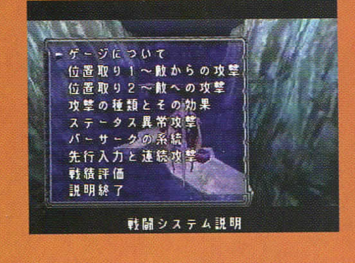

黒い艦隊を率いる男の話を聞いた事がある



此時玩者可以從戰術指南處了解戰鬥的方法，看完指南後會來到發掘所的周邊（圖2），在這裏可以嘗試戰鬥的滋味。在這版圖內有着很多的道具，而且還有三條隧道可以進入。除此之外，版圖內的大風扇是可以破壞，但以現在的能力就不能做到，所以記緊遲些回來。當玩者去到丁字路口時，飛龍受到風扇所產生出來的強風阻礙而不能夠繼續前進，不過只要進入左上方的隧道內，調查盡頭的裝置就能停止大風扇的活動。於是艾傑又可以繼續前進，穿過了東面的隧道，來到了溪谷最深部（圖3），在前方發現了一艘破壞了的戰艦，調查一下發現了錄音機，內裏藏有一段戰艦被破壞前的求救對話，原來這艘是先前用來運走少女的戰艦，但受到一隻不明來歷的飛龍襲擊，發掘物（即少女）被那隻飛龍奪去，當帝國軍想作出反擊時就已經被消滅了。艾傑心想原來還有其他龍的存在，之後繼續前進會遇到一隻實力頗為高的生物シャプリの巢，它會放出幼蟲作攻擊之用，而它的弱點是在下方，所以位處前方或後方也能向它攻擊，但幼蟲亦會向前或後攻擊，所以玩者要自行選擇適當的位置。將它擊敗後會在前方的瀑布發現一個入口，隧道內有三件道具。去到最北方的隧道內可以進行記錄，之後離開溪谷最深部，忽然聽到前方發出隆隆巨響，於是前去查個明白，只見有名男子正受到不知明的生物追趕，那生物的體型異常巨大，見山撞山，正當它想吃掉眼前的男子時，艾傑出手相助，利用飛龍的力量暫時將怪物擊倒，從中叫那男子進入洞穴避難。之後就和比莫斯（ベモス）大戰，在此戰鬥中只有三面的方向選擇，而它的弱點


しまった！


（何のための装置なんだろう？）

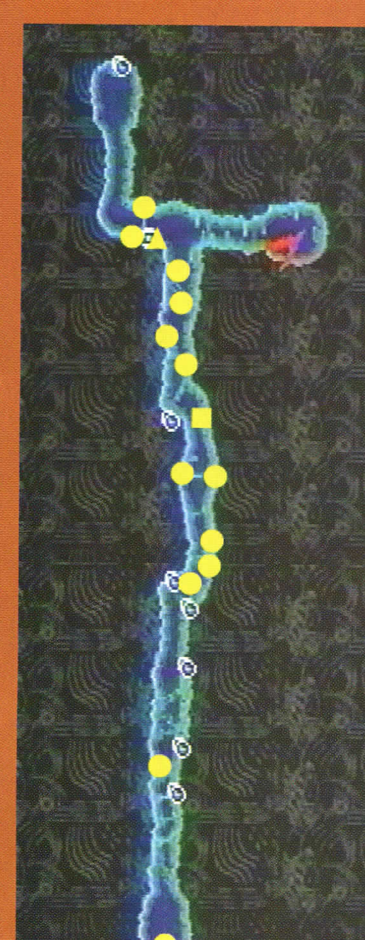


戦闘システム説明




ドラゴンを奪われるわけにはいかん…





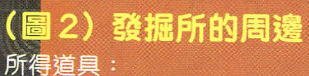








是在背面，但由於它的速度頗高，所以要經常換位，對着它的弱點用激光就可以扣200能源左右。當它扣了大約1200能源時，它就會發怒，移動速度不單加快，而且攻擊範圍增至兩面，還會使用體撞，不過體撞後會處於無防御狀態，所以要留着全部攻擊作大反擊，但記着千萬不要在它的正面，因為會受到吞噬攻擊。



（圖2）發掘所的周邊

所得道具：

グレイスリング×1
ブルーグラス×6
チップ×4
スタンクリア×1
ガラ×1
ストップクリア×1
ジャンクディグ×2
イエローグラス×1
ヴァドチップ×1
ジェムストーン×1



（圖3）溪谷最深部

所得道具：

ブルーマナ×1
レコーダー×1
ブルーグラス×2
Dユニット02×1
イエローグラス×1
ロドク×1

和賈殊的奇遇

將它擊倒後，艾傑回到地面，那男子連忙追問那究竟是不是龍，但艾傑也不知道怎樣回答，而那男子亦仔細觀察龍，自言自語地說如果有了這龍就能和帝國戰鬥，艾傑聽到這話後還以為他是古利明的人，那男子連忙否認，因為艾傑正準備向他攻擊，原來他是「斯卡」（シーカー）的人，而「斯卡」是一個專門盜掘遺跡的組織，不過他說如果斯卡是盜掘集團，那麼帝國算是甚麼，有誰能定誰是盜掘集團呢？艾傑問他何解斯卡的人會在這裏出現，那男子就解釋原定是要和同伴會合，打算經由此捷徑通過時就被那怪物襲擊，而且還向艾傑道謝。艾傑見他也沒有敵意，於是亦放鬆戒備，之後那男子希望艾傑能夠帶他去到南面叫佳拿斯（カイナス）的村落，但見艾傑仍有戒心，便問他是否不慣一個人旅行。想了一會，艾傑終於答應他的要求，此時他記起要作自我介紹，原來他叫賈殊，全名是史基亞特＝奧弗士＝賈殊，當然叫賈殊（ガッシュ）就可以。而且他對附近的事瞭如指掌，如遺跡的事、攻性生物等任何事，有問題的話都可以為艾傑解答，於是二人便乘上飛龍，開始他們的旅程。















攻略一族

來到了佳拿斯，整個城市仿如廢墟一樣，賈殊呆呆地說連這裏也受破壞，艾傑不明白他的意思，原來這全是攻性生物的所為，但實在太突然了。於是賈殊決定在這附近調查一下，還叫艾傑在這裏露宿一宵。晚上賈殊問究竟艾傑為何會和飛龍





旧世紀を滅ぼした悪魔だとよ



そのせいで砂漠の攻性生物が

一起，但艾傑沒有回答，賈殊繼續說在斯卡內，龍可以算是神的使者，它們是為了保護世界而生，但可惜村落仍然被破壞。但帝國對於龍就有另一個相反的看法，他們認為龍只是消滅舊世紀的惡魔，而且受龍的威



（ドラゴンが回復していく…）

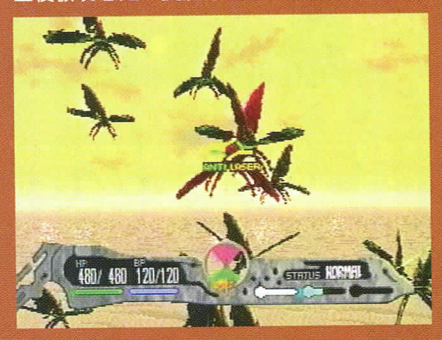
脅受了不少苦頭。由於艾傑已經不是僱傭兵，賈殊問他有何打算，艾傑表示會照着隊長的意思，繼續追着那個叫古利明的人，為隊長及同伴報仇。賈殊認為這樣總比邊境之旅好，接着艾傑反問他打算怎樣，但賈殊好像有難言之隱，艾傑也沒有追問下去，不過賈殊透露他正在找尋在舊世紀書上記載了的『絕對的客人』，雖然艾傑完全不明白，但賈殊已經不肯再說下去，之後他講出古利明已經向砂漠的方向進發，而砂漠裏全是攻性生物。這消息全是由卡斯的人留下的，雖然同伴死了，但斯卡的人總有方法可以留下消息，這消息正是他們的遺言。

翌日早上飛龍的體力回復過來，而且還可以幫它改名，另外在帳蓬處可作記錄。正想離開時賈殊希望艾傑能夠送他穿過砂漠，和另一班斯卡的人會合，因為單靠個人的能力根本不能穿越砂漠，就算艾傑不願意，但最終仍然要和他一起，不過他會提供穿越砂漠的方法。方法就是利用地下通過，通道分別是沙蟲的洞、綠洲的水道和卡魯（ガリル）砂漠的遺跡，之後還可以向他詢問有關古利明、遺跡、龍、帝國等消息，最後開始出發到卡魯砂漠之旅。



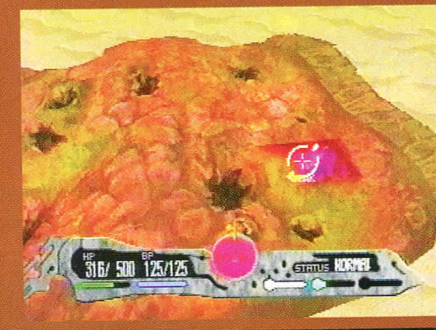
飛龍力量的醒覺

進入卡魯砂漠，首先會到達沙蟲地帶（圖4），在這裏會遇到一群トゥプ的攻性生物，只要將紅色的首領擊落即可，而這版圖內會發現一艘沉船，但現在仍然不能擊毀它。在地圖的右下方會發現一些山丘，調查後發現它是一隻扁平、龐大的生物祖斯（ズースー），和它作戰要攻擊它紅色的弱點。首先用激光將它表面摧毀，這樣才能見到它的弱點，但它的攻擊力很高，可以扣180點左右，而且會利用再生隱藏弱點，但只要強攻它的弱點就可取勝。擊倒它後沙蟲就會造出一條地下通道，這樣艾傑就可以經此路到達碧之綠洲（圖5）。





これが…こいつも攻性生物なのか！？



(圖4)砂漠　巨蟲地帶

所得道具：
- ガラコウセキ×1
- ブルーグラス×1
- ストップクリア田×2
- Dユニット03×1
- イエローグラス×1



(圖5)砂漠　碧之綠洲

所得道具：
- チップ×2
- イエローグラス×1
- ブルーグラス×1
- ブルーマナ×1
- ロットボレン×1

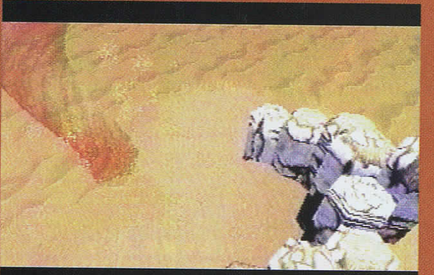




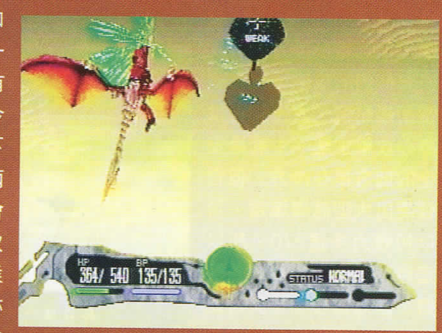




在碧之綠洲處會發生一段小插曲，艾傑會在下方的流砂中發現了一隻沙蟲的幼蟲被困，於是艾傑就出手相助，之後大沙蟲為答謝艾傑就會開了一條地下通道，內裏藏有高性能機關槍ハイパバルカン，裝備後可以提升攻擊力，另外在右面的其中一顆植物是藏有道具。在綠洲中間可以找到舊世紀留下來的水道入口，但要破壞右上方的機器才能開啟入口。



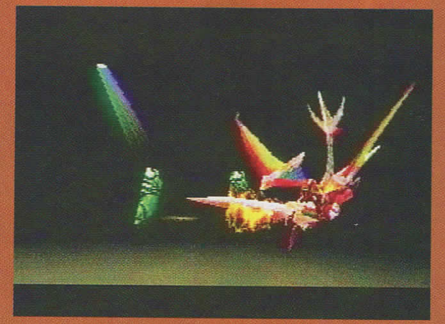
利用水道來到蒼涼遺跡（圖6），在地圖的中間會發現遺跡，但入口卻被活埋了，賈殊經過一輪思考，最後認為應該有些機關可以產生旋風，令到入口出現。四處尋找下發現在左和右的上方有兩個機關，將它破壞後就會產生旋風，將入口的砂吹走，於是艾傑和賈殊就乘飛龍進入遺跡。進入遺跡時，艾傑對於眼前所見的地下空洞十分驚訝，突然見到前方有一隻藍色的生物，賈殊講出這生物叫做哈舒（ヘイシュ），但不明何解會出現於此，於是只好叫艾傑將它解決。哈舒其實是隻不會攻擊人的生物，所以戰鬥時只需要攻擊就可，但途中會出現另一隻攻性生物哈加（ハイガ），它會將哈舒吃掉，之後所要對付的就是這巨大的生物。這生物可以變成機動形態和防御形態，當它處於機動形態就可以在前方發現它的弱點，但它不時會潛落砂中，還會使出「落盤」，攻擊可扣達150點。當它處於防御形態就會防御任何光線攻擊，所以只能用槍攻擊。最後它會變成完全形態，攻擊範圍多達三面，不過弱點仍然在前方。艾傑得勝後，飛龍就會取得變身能力，此能力可以令飛龍擁有4種不同的形態，賈殊亦以為可以穿越砂漠。突然後方傳來陣陣聲響，回頭一望發現哈加還未死掉，而且還準備向艾傑攻擊，此時飛龍將自己的身體變為防御形態，對於攻擊完全防御，之後變成攻擊形態作出強烈一擊，終於哈加一命嗚呼。賈殊表示飛龍會因不同的環境而改變作戰形態，於是艾傑便出發返回地上。











（圖6）砂漠　蒼涼遺跡

所得道具：

イエローグラス×1
チップ×2
Dユニット04×1
ブルーグラス×1
イエローマナ×1



回到地上後便和賈殊道別，他表示斯卡的人大部份都很冷酷無情，如果比指定的時間遲出現的話，就根本不會理會他的死活。之後他將一條頸鍊交給艾傑，叫他拿着這頸鍊向東面飛去，那裏有個商旅營地（キャラバン），在那裏可以得到他們的幫助。而賈殊提議艾傑最好將飛龍收藏起來，還說雖然和艾傑的旅程很短，但是覺得很有趣，最後希望會有再見的一日。



謎之少女・另一條可怕的飛龍



出發後就到達了商旅營地，那裏的小孩以為艾傑是新來的獵人，艾傑因為認為自己不是獵人，所以就不給與答覆。之後艾傑去到右面的帳幕，內裏的人即使問艾傑是何處的同行，但看到頸鍊後，就知道他是賈殊的同伴，於是便請艾傑坐下。之後艾傑將所有來龍去脈講出來，那男子雖然覺得賈殊帶給他麻煩，但他仍然將古利明的行蹤說出來，原來古利明曾經在三日前來過這裏，還搶奪了很多的藥和武器，他們個個都兇神惡煞，最後還向了北面的禁止區域進發，而禁止區域其實是個充滿了重力風暴的地域，雖然內裏有着舊世紀的遺跡，但在那裏很難作自由飛行，就連帝國軍也不例外，而且還有攻性生物的出沒，因此稱為禁止區域。但艾傑仍決定要去追古利明，於是那男子也沒有阻止，還叫艾傑去拜卡（バイカ）處，他可以提供武器以及一些關於舊世紀的事，雖然外表不可靠，但其實是個可以信任的人，最後還叫艾傑如果能夠回來，記緊要將禁止區域內物件賣給他。去到拜卡的帳幕，內裏全是一些攻性生物的部份，向他買了一些道具後便開始出發。


クレイメンか…


あんた、旅の人だろ？


警戒レベルを１に移行します

一進入禁止區域（圖7），眼前的巨大建築物發出了警報，還實施了一級戒備，令上空的傳送裝置封閉。玩者在此時可以了解能的變形方法和功效，返回故事情節，艾傑上前調查一下巨大建築物，發現原來只需將剛剛所射出的8件零件帶回中間位置就能解除封閉。於是就在地圖上找出8件零件，這時建築物再次啟動，一經調查就可以飛上天空而且遇到古利明的軍隊，當然艾傑就不會放過這大好的機會。古利明的軍隊是由三隻戰艦所組成，他們見到飛龍後就作出第一級戰鬥配備，不過處於後方就可以避開他們的攻擊，首先將護衛艦擊沉，之後就可以專心攻擊主艦。主艦最安全的地方是在後方，但它會使出大型誘導爆雷，可以扣體力多達270，所以這時就要移向其他位置暫避，當爆雷投出後又可返回後方，直至它的爆雷用完就會改用副砲攻擊，後方仍然是最安全的，只要隨着這方法就能輕鬆取勝。艾傑將主艦擊倒後便上船調查，不過所發現的只是亞夫，他表示自己只是誘敵，而古利明已經去了塔，突然一股激光射向艦橋，將整個指揮塔摧毀，艾傑就幸免於難。艾傑望向外面發現攻擊的人原來是那名少女，而且還乘着一條飛龍，此時幸好得飛龍的相救。乘上飛龍後便開始戰鬥，雖然艾傑解釋不希望和她戰鬥，但少女以為他是古利明的人，所以只好和她一戰，她的飛龍可說是無安全位置，所以只好在它兩旁減低受傷，不過當她說話時就要小心它的攻擊，可以


転送装置の封印が強制解除されました


あれは…クレイメン艦隊！


よくここまで追ってきたものだ

扣體力達接近300，幸好可以在前方作回避，終於將它擊倒後，少女因龍的力量還未醒覺而暫時撤退，而這時亦是換碟的時候。





(圖7) 禁止區域

所得道具：

オイルタブレット×2
ジェルプレート×3
レンズ×2
ガラコウセキ×1

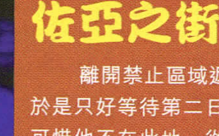




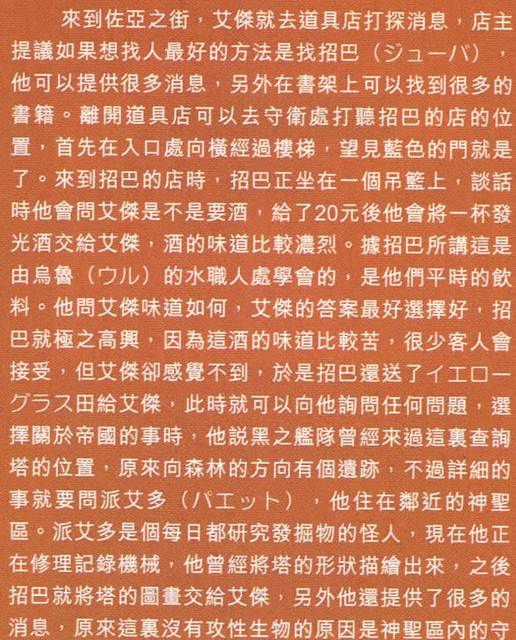
ねらえ



攻性生物の体の中に入っとる



佐亞之街

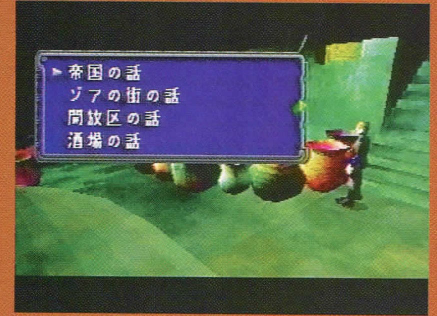


離開禁止區域返回商旅營地，原來已經是晚上，於是只好等待第二日的來臨。早上打算去找那男子，可惜他不在此地，從帳幕內的婦人得知他們去了佐亞之森，有時更會留連忘返，艾傑奇怪那裏應該有攻性生物，但婦人解釋據聖典記載佐亞之森是受了神的守護，而且經常有商人表示東面有條很大的街，他們亦常去做生意。於是艾傑只好去佐亞之街一趟。

來到佐亞之街，艾傑就去道具店打探消息，店主提議如果想找人最好的方法是找招巴（ジューバ），他可以提供很多消息，另外在書架上可以找到很多的書籍。離開道具店可以去守衛處打聽招巴的店的位置，首先在入口處向橫經過樓梯，望見藍色的門就是了。來到招巴的店時，招巴正坐在一個吊籃上，談話時他會問艾傑是不是要酒，給了20元後他會將一杯發光酒交給艾傑，酒的味道比較濃烈。據招巴所講這是由烏魯（ウル）的水職人處學會的，是他們平時的飲料。他問艾傑味道如何，艾傑的答案最好選擇好，招巴就極之高興，因為這酒的味道比較苦，很少客人會接受，但艾傑卻感覺不到，於是招巴還送了イエローグラス田給艾傑，此時就可以向他詢問任何問題，選擇關於帝國的事時，他説黑之艦隊曾經來過這裏查詢塔的位置，原來向森林的方向有個遺跡，不過詳細的事就要問派艾多（パエット），他住在鄰近的神聖區。派艾多是個每日都研究發掘物的怪人，現在他正在修理記錄機械，他曾經將塔的形狀描繪出來，之後招巴就將塔的圖畫交給艾傑，另外他還提供了很多的消息，原來這裏沒有攻性生物的原因是神聖區內的守護之火，而司祭每日都會向它參拜，而司祭就是評議會內最偉大的人物。



ふーん…なら、ジューバの店に行ってみな

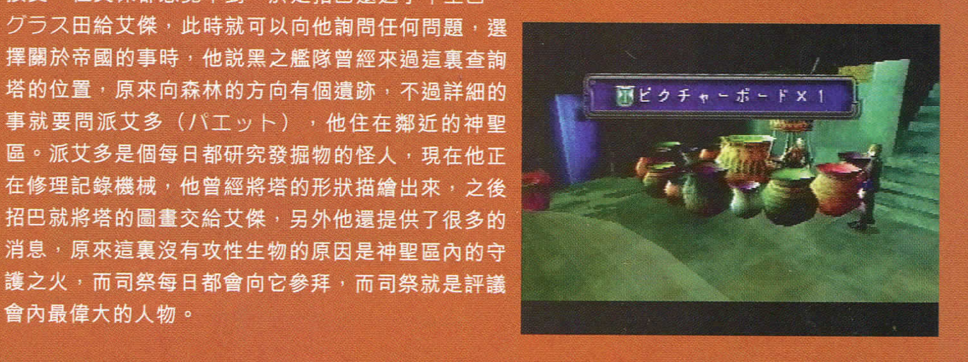




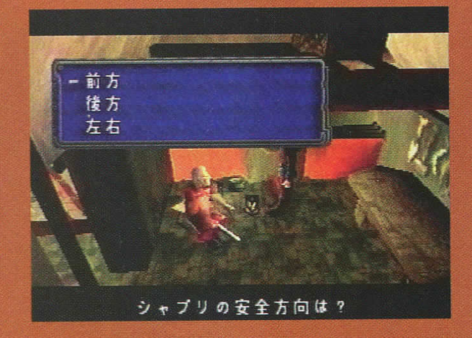
あたし達は、ゾアの森を目指してるんだよ



話なら、注文してからにしな













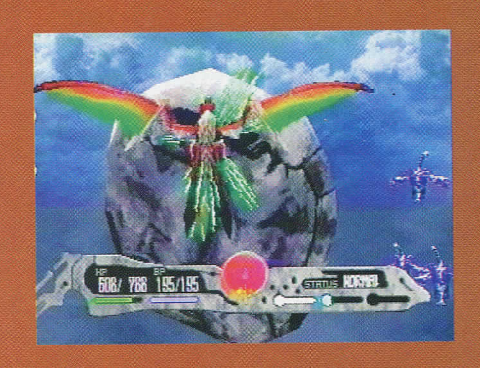


再去到守衛處就可以知道怎樣才能找到派艾多，原來派艾多只是早上才出來活動，夜間就會返回神聖區，艾傑只好留待明日才找派艾多，此時玩者可以四處移動，首先可以進入井內會發現一間屋，在那可以得到道具，之後可以進入招巴店上的屋，答對那老伯所出的問題又可以得到道具，那問題是關於攻性生物。翌日早上便出發找派艾多，首先在出口向左轉穿過隧道，然後向右轉上樓梯，之後轉左直去就能在右邊發現派艾多。派艾多正在修理空中船，他極不客氣地問艾傑有何來意，艾傑表示希望派艾多能夠提供多些有關塔的資料，但派艾多就不肯講出來。於是艾傑就用舊世紀的記錄機械作條件，派艾多問艾傑是否獵人或斯卡的人，他亦假裝是斯卡的人，希望能利用此力量令派艾多講出塔的位置，但派艾多認為自己所找到的遺跡無理由會和其他人分享，不過由於空中船的零件不足，如果艾傑能夠在禁止區域以北的基可魯基烏斯（ゲオルギウス）處，取得空中船的零件的話，那麼就可以將塔的消息講給艾傑，於是艾傑亦只好照他所講去做。在道具屋處得知原來基可魯基烏斯以前曾經是龍的戰場，大約十年前某國家發現那裏有舊世紀飛船，還發現有兩條龍作戰的遺跡，但其中一條被封印於此地，而那裏帶有強烈的龍捲風，艾傑整理裝備後便開始出發。

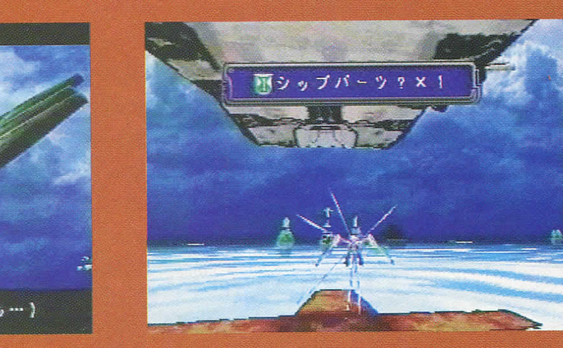
舊世紀的遺跡，巨大的攻性生物

進入基可魯基烏斯（圖8）時，即時見到眼前的巨大龍捲風，進入那龍捲風內，就會去到它的底部，在這裏會發現很多衛星的物體，而它所發出激光就是產生龍捲風的原因，於是將它們逐一擊破，由於它們會再生，所以都頗花時間，另外在這裏會遇到一種專門躲在巨石後的怪物，它經常會作出集體攻擊，所以只好經常移動找出它們的位置，再用激光攻擊即可。將所有衛星破壞後，眼前出現了舊世紀的船，它的體積非常巨大，飛龍即時變得很渺小，艾傑亦可開始在舊世









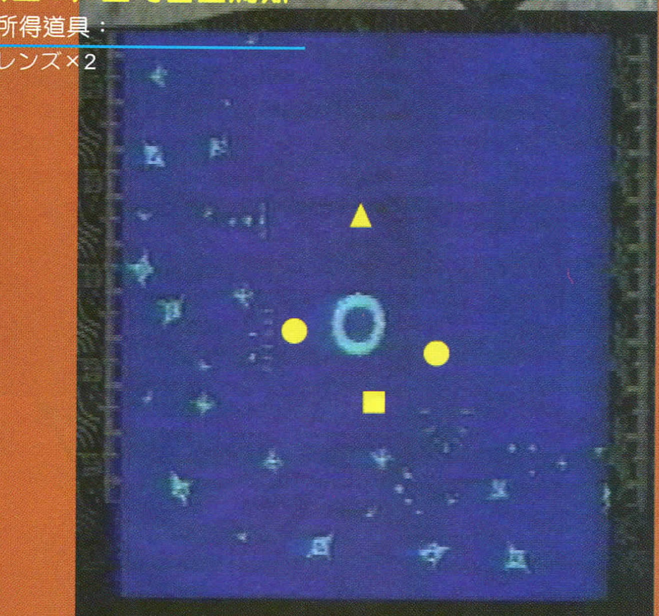


紀船的附近（圖9）找尋派艾多所需的零件，在船的底部發現シップパーツ？，艾傑以為這就是派艾多所需的零件，於是便返回佐亞之街。翌日早上再去找派艾多，怎知道他所需要的不是在遺跡附近的物件，而是船內的零件，他還罵艾傑如果只需要遺跡附近的物件，自己去找也可以，最後又要艾傑去尋找適當的零件，才會將塔的事告訴他。

（圖8）基可魯基烏斯

所得道具：

レンズ×2





（圖9）舊世紀船的附近

所得道具：

オイルタブレット×3

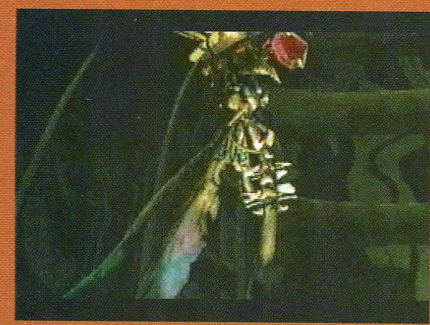
ジェルプレート×2

レンズ×2

ガラコウセキ×1

シップパーツ？×1

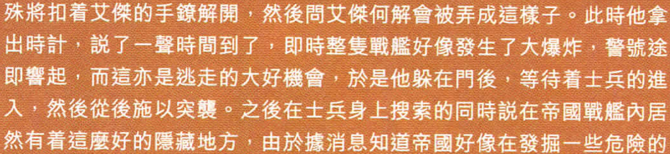




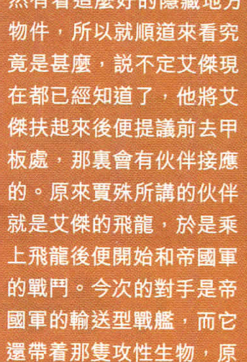
這次再返回基可魯基烏斯，在船身發現了一個奇怪的行跡，不知是誰進入了船內，艾傑於是經由此道進入船內。在船上所見的居然是帝國軍的人，他亦只好暫時隱藏起來，他往上看居然發現了一隻活生生的攻性生物，而且體型相當巨大，正當他全神貫注地看着那攻性生物時，冷不防被帝國軍的士兵發現，於是只好上演一幕末路狂奔，不過最終仍然逃不過被捕的命運，由於帝國軍快將離開，結果艾傑亦暫時被送往船上的拘留所內。

當艾傑醒來時，即時被士兵嚴刑拷問，而且還以為艾傑是古利明用錢收買的獵人，此時這艦的船長出面向艾傑表明古利明是個如果得到了塔的力量，將會再次把世界帶進滅亡的男人，據記載當年舊世紀之所以滅亡，其實是因為塔的力量，一夜之間令到三個大陸同時毀滅，所以這種強大的力量只適合於帝國。雖然他希望艾傑能夠認同這想法，而且講出古利明的下落，但艾傑沒有回應，艦長沒辦法之下只有再次使用嚴刑拷問。另外艦長在艾傑的物件中發現了那張塔的畫像，他以為古利明已經知道塔的事，由於形勢緊急，於是便一方面繼續發掘，一方面向皇帝報告，而艾傑亦不知倒地。

此時賈殊就從通風口偷偷地進入了拘留室，艾傑亦剛剛醒來，於是賈殊將扣着艾傑的手鐐解開，然後問艾傑何解會被弄成這樣子。此時他拿出時計，說了一聲時間到了，即時整隻戰艦好像發生了大爆炸，警號途即響起，而這亦是逃走的大好機會，於是他躲在門後，等待着士兵的進入，然後從後施以突襲。之後在士兵身上搜索的同時說在帝國戰艦內居然有着這麼好的隱藏地方，由於據消息知道帝國好像在發掘一些危險的

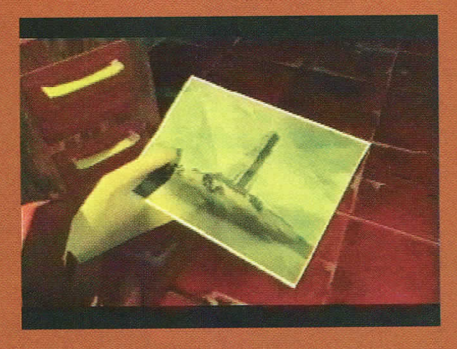


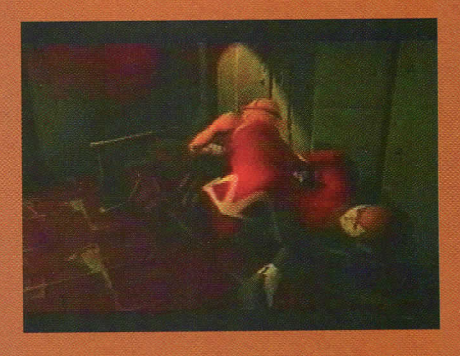
物件，所以就順道來看究竟是甚麼，說不定艾傑現在都已經知道了，他將艾傑扶起來後便提議前去甲板處，那裏會有伙伴接應的。原來賈殊所講的伙伴就是艾傑的飛龍，於是乘上飛龍後便開始和帝國軍的戰鬥。今次的對手是帝國軍的輸送型戰艦，而它還帶着那隻攻性生物，原



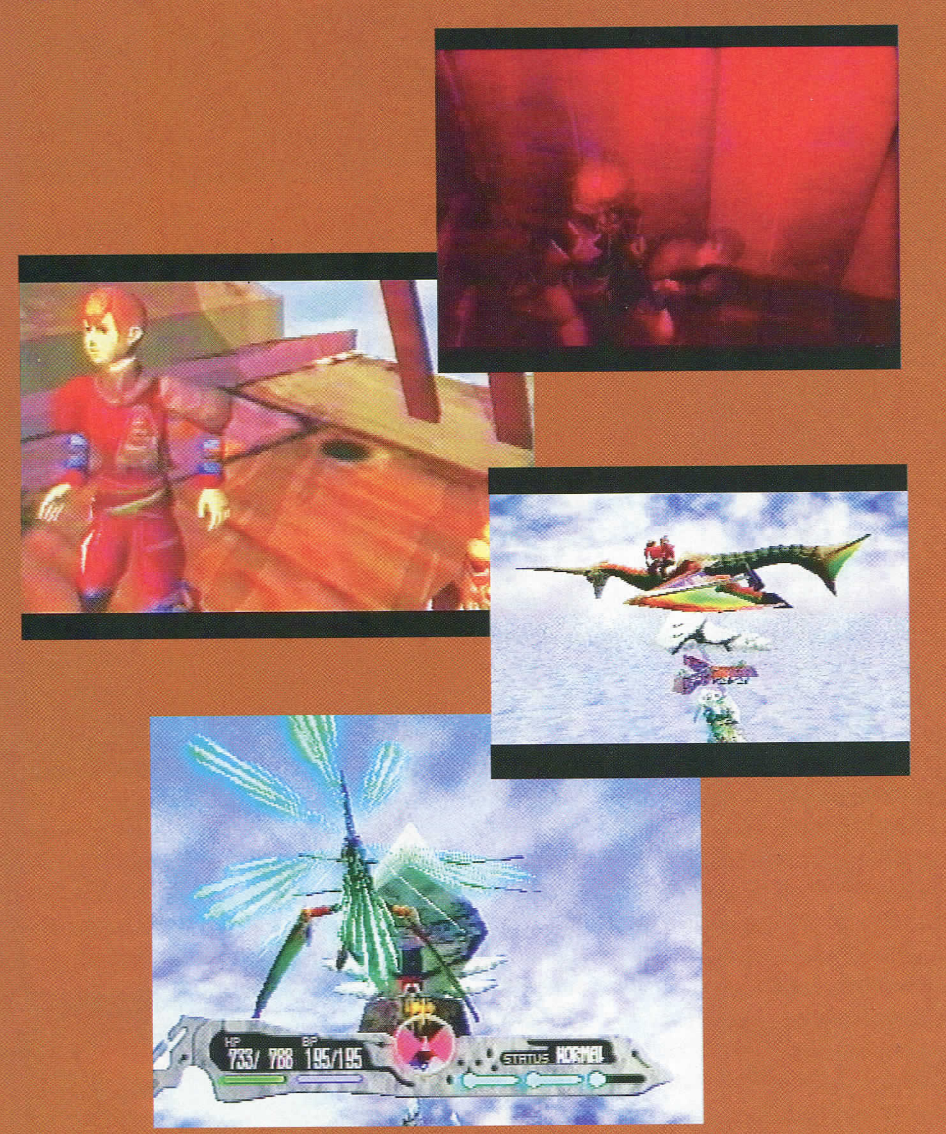


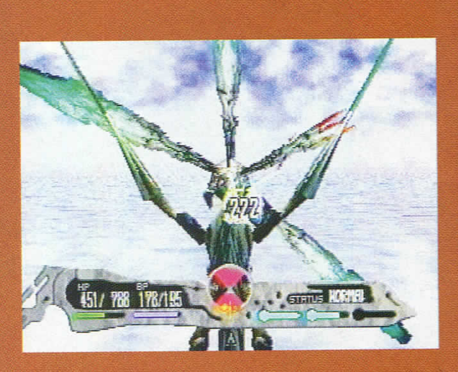






來帝國軍的目的就是這隻生物，其實這生物是五十年前和龍戰鬥的遺留物。而這戰艦是沒有弱點，不過力量不大，所以應該可以取勝，但之後的才是戰鬥才是難題，因為這次的對手是那巨大的攻性生物，如果閣下玩過《飛龍2》的話，應該知道它就是前作的Boss，當它展開雙翼時，它的弱點是位於後方，而且還會使出光粒子攻擊，所以不要經常在它的後方，另外向它的頭部用機槍攻擊的話，有機會令它的機能停止。雖然它非常可怕，但終於都將它擊倒，如果這力量落在帝國手上，就真是不堪設想，之後賈殊提議在附近的地方降落，另外飛龍經此役後會作出第二段變形。









（待續）

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

□補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



BIOHAZARD 2

攻略第二回

文：赤目黑龍

ACT　製造商：CAPCOM　發售日期：1月29日
售價：港幣420元　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

LEON 攻略 PART 2

上回講到LEON在下水道之中再次遇到少女「ADA」，當LEON成功幫她上了通風道之後，玩者便開始轉為控制「ADA」了。

當通過通風口之後，ADA面前是一道門（圖1），通過這門便會到達一條「工字形」的通道之中，在這裏有兩隻狗（圖2），在通道的盡頭有兩條路，如向右行的話，便會來到一部升降台之前（圖3），乘升降機到達下層，會發現7發散彈鎗的子彈（圖4），之後便可以回到之前的工字形通道之上，這次是向左行，在左方的盡頭有一道門（圖5），一進入門，記着要先取在門後的下水處理場地圖（圖6）。之後，ADA要沿着樓梯一直血


圖1


圖2


圖3


圖4

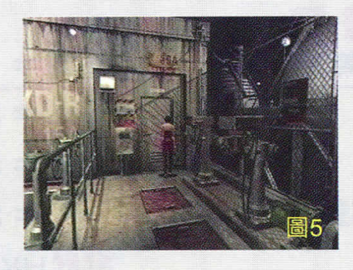

圖5



圖6

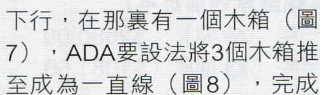

下行，在那裏有一個木箱（圖7），ADA要設法將3個木箱推至成為一直線（圖8），完成之後，回到剛才取地圖那處，那裏有一個「肴水、排水操縦桿」，ADA要將它拉下來（圖9），成功的話，那3個木箱便會因為肴水而浮了上來（圖10），成為一條路，通過這「木橋」，ADA會發現一個櫃，在櫃之中會找到「梅花鑰匙」（圖11），最後，ADA回到通風口之前，首先她將得到的道具經過通風口拋給另一邊的LEON，不過，由於她一人


圖7


圖8


圖9


圖10



圖11



圖12

不能回到LEON那裏，於是她決定另找出路（圖12）。之後，玩者又要改回控制LEON了。

當LEON取得了「梅花鑰匙」之後，便從原路回到之前遇到ADA的地方——停車場（圖13），經過這停車場，LEON便可以到達一條「L形」的通道，在這裏LEON會遇上另一隻的獵食者（圖14），到達通道的盡頭，LEON因為有


圖13


圖14



圖15


圖16


圖17



圖18

了「梅花鑰匙」，所以便能進入這「停屍間」（圖15），在這停屍間之中，LEON不會遇上任何的敵人，不過，在最後的櫃之中LEON會找到一張「RED CARD KEY」（レッドカードキー）（圖16），然而，在取得「RED CARD KEY」之後，在停屍間之中的喪屍便會出現向LEON攻擊，不論如何，喪屍亦只得兩隻而已。

在取得RED CARD KEY之後，便可以開啟「武器庫」的門了，不過武器庫在哪裏呢？其實非常近，就在剛才的通道的另一邊，只要離開停屍間一直行便能到達（圖17），在這武器庫之中，有非常多的補給品，首先是7發的散彈鎗子彈；又有30發手鎗用的子彈；而在儲物櫃之中更可取找到「MACHINE GUN和SIDE PACK」（マシンガンとサイドパック）（圖18）。


圖19


圖20


圖21


圖22

在地下道的工作到以上便可以說暫時完結了，之後LEON便要從原路，經過通往地下道的樓梯回到警署之中，就在那樓梯的前面有一道門，之前LEON是開不到的，不過現在LEON有了「梅花鑰匙」便能開啟了（圖19）。這房間原來是員的休息室（圖20），在這休息室之中LEON會在儲物櫃中找到7發散彈鎗的子彈，而最室，在那裏有一些要點火的地方，分別是一人個火盆和三個人像的火把，在每一個火把之下也會有刻着數字的，LEON要順次序將12、13、11的火把點着，之後，對着火把的畫之中便會跌出一個「金之齒輪」（圖22），而在對着畫的枱上則可找到另一卷的菲林（フィルム）。

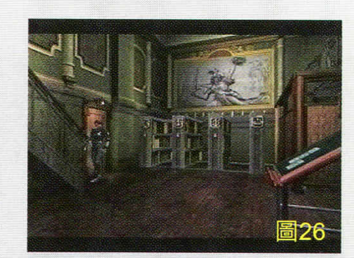

圖26


圖23

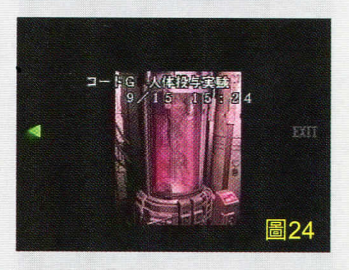


圖24

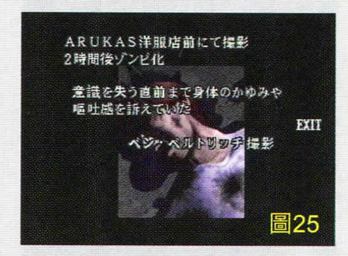


圖25

得到了「佐治的日記」的指示，而且亦取得了「金之齒輪」，這時，LEON便可以前往警署的3樓，而要前往神秘的3樓，便要先到達圖書館之中（圖26）。不過，在到圖書館之前，LEON先要到在1樓的攝影室一行，因為現時在LEON手上已有兩卷的菲林，LEON要到在攝影室後方的沖晒室，將那兩卷菲林先行沖晒（圖23），而得出來的照片原來是有關喪屍的照片（圖24、25）。在離開攝影室之前，LEON應先在道具箱之中取回適當的道具，這便是先前用來救火的「活門手掣」（クランク）。

就在LEON到達圖書館的同時，在警署的某處竟然有非敘多的喪屍湧入來（圖27），如果大家好記性的話，便會記得那裏是通往B1之前的長巷……不論如何。現在LEON已經到達了圖書館，通往警署3樓的通道便是在圖書館上層的門口（圖28），穿過通道（圖29）LEON便會到達一個奇怪的時鐘房（圖30），首先，LEON要利用「活門手掣」將吊梯放下來（圖31），之後，沿梯級直上，會找到一個機關，這時LEON便要使用那「金之齒輪」（圖32），開重機關，在右邊的紅色門便會打開（圖33），在之中LEON可以找到「KNIGHT PLUG」（ナイトプラグ）。


圖27

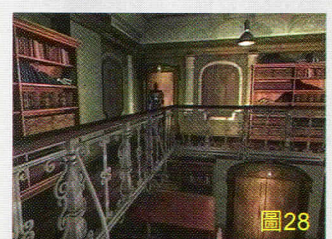

圖28


圖29



圖30



圖31



圖32



圖33

當LEON取得「KNIGHT PLUG」之後，LEON要從這古舊的通道之中滑下去（圖34），而竟然可以到達警署的B1拘留室的附近（圖35），就在這時，從拘留室之中傳來了一陣非敘凄厲的慘叫聲，原來在拘留室之中的「BAN」受到一物體襲擊（圖36），而且有東西好像爬進他的口中……LEON遁聲來到拘留室，發現BAN已是奄奄一息的坐在地上，在BAN臨終前交了一分文件給LEON，而且他說自己已知道了署長的真正身份（圖37），不過在這時，一件怪物從BAN的胸部衝了出來（圖38），並立刻逃去了，至於BAN，當然是死去了。

這事發生之後，ADA亦趕到拘留室，當他們一看BAN留下來的文件時，知道了原來署長是知道「G病毒」的事情的，而且與犯罪組織有所關係（圖39），這時，ADA相信自己選擇的路是正確的，於是她便出發往藥品工場找她的朋友「約翰」



圖34



圖35



圖36



圖37

（ジョン）（圖40）。為了將事情查個究竟，LEON便出發前往下水處理場（亦即是在文初玩者控制ADA行動的地方），在上一期之中LEON曾到過的地方之上（LEON使用其餘3支PLUG的地方），LEON遇上了真正的敵人（G病毒）（圖41），這亦是剛才殺死BAN的東西，不過這其實只是他的「幼體」而已，不過，不論他是甚麼，LEON也要將他消滅！在成功的消滅他之後，LEON便要將第4支PLUG（KNIGHT PLUG）插入裝置之中（圖42），之後，LEON便能開啟那裏的門……



圖38

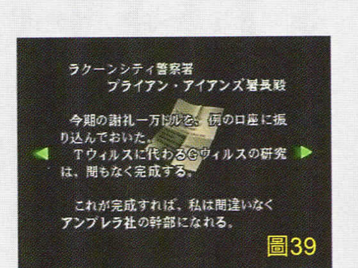


圖39



圖40



圖41



圖42

TO BE CONTINUE

CLAIRE 攻略 PART 2

上回講到在下水道之中，當CLAIRE離開房間之後，再次見到小女孩「SHERRY」，由於這小女孩不顧一切的前往營救她的父親，所以在這之後，玩者便開始轉為控制這小女孩。

當SHERRY通過了小洞之後，便開始了她的一旅程，現在她到達了一條小巷之中（圖43），在小巷的盡頭有一部升降台（圖44），SHERRY可以靠這東西升到上層，不過一個小女孩一定要小心，因為在機房門口有兩隻狗（圖45），亦因為SHERRY沒有任何的武器，所以一定要走得快，否則肯定會變成「血人」。當SHERRY離開了機房之後，便要立刻的右轉，然後直入房間之中，進入了之後，便要取在牆上的「下水處理場地圖」（圖46），之後，SHERRY便要沿樓梯一直向前進，到達了最底之後，SHERRY便會見到3個木箱，在這裏SHERRY要做的是將推向牆邊，使之成一直線（圖47），這做是要製造一條路，要完成這工作，SHERRY便要回到樓梯之上，將在上面的「注水、排水操縱桿」拉下（圖48），水便會將樓梯之下的地方淹過，而木箱便會浮上來（圖49）。通過木箱做成的橋，SHERRY會找到「梅花鑰匙」（圖50）。

在取得「梅花鑰匙」之


圖43


圖44


圖45



圖46


圖47



圖48


圖49



圖50

後，SHERRY又要面對那兩隻狗了，不過SHERRY依然要前進，不過不是要回機房，而是要到另邊的房間，可惜這裏是一條「堀頭巷」，在這裏SHERRY只能找到「手榴彈」（グレネード彈）（圖51）。由於SHERRY找不到她的爸爸（圖52），於是SHERRY便拿着得到的「梅花鑰匙」和「手榴彈」回到和CLAIRE分手的地方，不過由於不能和CLAIRE會合，所以SHERRY便將「梅花鑰匙」和「手榴彈」先拋給CLAIRE（圖53），然後獨個兒找尋出路。由這時起，玩者會再次的控制着CLAIRE行動。

當CLAIRE取得「梅花鑰



圖51



圖52


圖53

匙」和「手榴彈」之後，她便要離開這地方，回到警署B1，只要CLAIRE沿路直行，便會到達一間只有「梅花鑰匙」才能開啟的門，那便是CLAIRE下一個目標──「停屍間」，不過CLAIRE要小心！因為在停屍間前有一隻「獵食者」（圖54）。進入停屍間之後，似乎沒有任何喪屍，而在最的儲物櫃之中（圖55），CLAIRE會找到一張「RED CARD KEY」（レッドカードキー），然而，取得「RED CARD KEY」之後，在CLAIRE身後便會突然出現兩隻喪屍（圖56），這情況真是非常危險。


圖54


圖55


圖56

當CLAIRE取得「RED CARD KEY」之後，便可以到達之前看到的文件當中提及過的「武器庫」，而「武器庫」的位置便是在電力室的旁邊，說得明白一點便是在離開「停屍間」之後向左轉，跑到最後的一間房便是，不過當到達之時發覺竟然開不到的，原因是CLAIRE仍未真正的開啟電源（圖57），只要CLAIRE走到隔鄰的房間（電力室）將電源開啟，方法是「上、下、上、下、上」或「上、上、下、下、上」（圖58），這樣，CLAIRE便可以使用「RED CARD KEY」開啟「武器庫」的門（圖59）。在這「武器庫」之中，CLAIRE可以找到非常多的武器，包括30發手鎗用的子

彈、36支穹用的箭；而在最後的儲物櫃之中，CLAIRE更可以找到「MACHINE GUN和SIDE PACK」（マシンガンとサイドパック）（圖60）。

由於現在CLAIRE有了


圖57



圖58


圖59

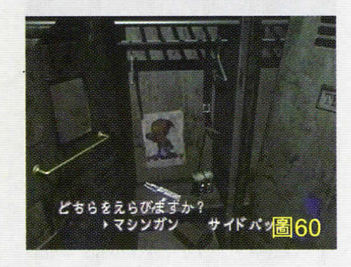


圖60

「梅花鑰匙」，所以她可以說是能夠到達警署任何的也方，所以CLAIRE一定要先到那些地方，首先便是在1樓右邊盡頭，在「U形」走廊盡頭的房間，不過要到那裏的路途可說相當遠，所以，在途中也有很多地方是CLAIRE可以一到的，例如是在離開警署B1之後最先會見到的房間（圖61），那裏原來那裏是警員的休息室（圖62），在後方的「床位」之中，CLAIRE可以找到「硫酸彈」（圖63），而在床之上可以找到「佐治的日記」（ジョージの日記）（圖64）。


圖61


圖62


圖63

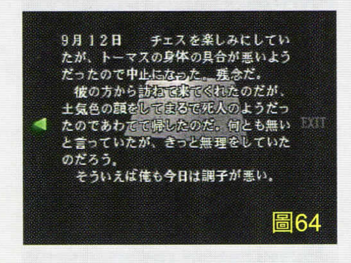

9月12日　チェスを楽しみにしていたが、トーマスの身体の具合が悪いようだったので中止になった。残念だ。
彼の方から訪ねて来てくれたのだが、土気色の顔をしてまるで死人のようだったのであわてて帰したのだ。何とも無いと言っていたが、きっと無理をしていたのだろう。
そういえば俺も今日は調子が悪い。

圖64

當CLAIRE到達那房間之後……不！應是說在到達房間門口之時，CLAIRE應選用一些火力比較強的武器，因為在房間之中有一隻獵食者等待着CLAIRE，所以一入門口便要和他決一生死（圖65）。在這房間之中，有一些非常東西是非常重要的，最首先便是「金之齒輪」，要取得「金之齒輪」，便要使用「打火機」將在牆上的火盆和3個火把全部點着，除了火盆之外，其他的也有次序，首先是12號，之後是13號和11號（圖66），這樣，藏在畫中的「金之齒輪」便會跌出來（圖67），除此之外，CLAIRE還要記着取在枱上的「菲林」（フィルム）（圖68）。完成之後，便可以到下一個目標——「時鐘房」出發。不要忘記，在離開時取在地上的「紅色藥草」和消滅在前面的喪屍（圖69）！當然，CLAIRE亦可先到攝影室將那兩卷的菲林先行沖晒（圖70）。


圖65


圖66



圖67


圖68


圖69


圖70

相信大家還記得在上一期之中CLAIRE亦曾到過這時鐘房，那便是在警署3樓的地方，在上一期之中CLAIRE已將那裏的吊梯弄了下來，這時，CLAIRE拿着「金之齒輪」再到時鐘房一行。就在CLAIRE進入圖書館之時，她聽到有一些非敘奇怪的聲音，原來在通往B1的地方，有很多的喪屍湧進了警署（圖71）……不過CLAIRE也做不了甚麼，還是先到時鐘房一行。CLAIRE到達時鐘房之後，沿吊梯向上行，便會見到一些非敘大的齒輪（圖72），似乎是一個機關係的，不過當中缺少了一個小齒輪，CLAIRE要將「金之齒輪」放於其中，這樣機關便能開動，而在右邊的機關門亦會打開，在那裏CLAIRE會找到第二塊的「藍色石」（青い石）（圖73）。


圖71


圖72



圖73

如果大家記性好的話，應該會記得在上一期之中，CLAIRE亦曾取得其他的石，

分別是「水蛇之石」、「飛鷹之石」和第一塊「藍色石」，而在署長的房間中的壁畫之後又有一個暗格，似乎是可以將這些石裝上去的，所以現在CLAIRE便要到署長的房間一行。不過在前往之前要先做一點功夫，便是到道具箱之中取出其他石塊，而且將兩塊「藍色石」拼合，使之成為「豹之石」（ジャガーストーン）（圖74）。一切就緒，CLAIRE以前往署長的房間了，到達之後，CLAIRE竟然重遇SHERRY（圖75），之後，便可以將三塊石放在暗格之中（圖76），這時，在左邊的暗門便會打開（圖77），在這暗門之後原來是一條秘道（圖78），而在上CLAIRE發現了一封信，從信的內容之中得知原來署長竟然也與犯組織



圖74



圖75


圖76


圖77


圖78

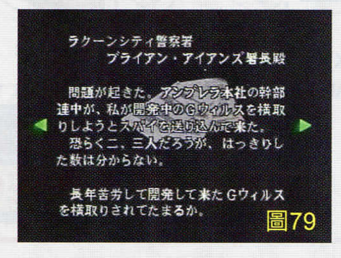


圖79



圖80

有關，而且在S.T.A.R.S.之中竟然亦有奸細（圖79）……在秘道的盡頭有一部升降機，因為CLAIRE打算自己一人前往調查，所以便吩咐SHERRY留在這裏等她回來（圖80）。

升降機一直將CLAIRE帶到警署B1，一步出升降機CLAIRE便聽到慘叫聲（圖81），於是她便循聲而行……而事實上這次遇朗的竟然是署長，他正被一隻不知名的生物襲擊（圖82），結果他也……最後，CLAIRE也找到了受傷的署長，一方面署持鎗指着CLAIRE，而另一方面他向CLAIRE說明了「G病毒」的真相（圖83），原來在裏的怪物名叫「G」，他是一隻非敘可怕的怪物……正當;署長想向CLAIRE下殺手之際，「G」的幼體從署長的胸部衝了出來（圖84），結果署慘死當場。在這房間之中，CLAIRE可以找到「硫酸彈」（圖85），之後，CLAIRE便可以由房間的秘道向下前進（圖86）。

由秘道前進便會到達「下水處理場」，在那裏CLAIRE會遇上「G之幼體」（圖87），因為這怪物的殺傷力相當大，所以CLAIRE在這裏最好使用功擊力強大的武器，而且記着要消滅從他口中吐出來的「小蟲」。完成之後，CLAIRE便回到署長之房間之中會合SHERRY，為了安全，CLAIRE決定先帶SHERRY由下水道離開警署（圖88）……


圖81


圖82

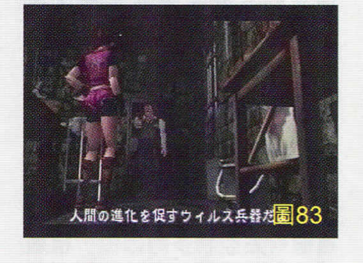


圖83


圖84


圖85



圖86


圖87



圖88

TO BE CONTINUE



詳盡攻略

《感動最終回》

TEXT：TAZ

RPG　GAME ARTS　7800日圓
MEM　SEGA SATURN

再次結集出發

上期講到祖迪從加拉魯軍的空中要塞中救出菲娜，最後



更被與佳雅同化了的巴魯打落地面，正當二人九死一生之創，祖迪和菲娜之間產生了一鼓強大的力量而浮在空中，最後被基多以魔鬼魚精靈獸救起。

鏡頭轉移至布利蘭山脈一個營地，而祖迪和利布正在營外談話，原來菲娜自空中要塞一役後已經昏迷了三日三夜。



祖迪十分擔心菲娜的身體，利布安慰祖迪說菲娜的情況並不嚴重，而且大敵巴魯已經隨空中要塞一同葬身火海，實在值得高興。此時菲娜終於醒來，她為祖迪以精靈石交換自己感到十分內疚，但祖迪說在心中菲娜比精靈石更為重要，而且更因此將巴魯完全毀滅。菲娜說自己只是一個光翼人，並不值得祖迪如此對待，祖迪對這點完全不看在眼內。

最後菲娜起來提議盡快趕到亞利多尋求事件的解決方法，基多對這個提議最感同意，並教祖迪快些拿知識的徽章到利努村請教三賢者使用的方法，於是四人再次組隊出發。

四人到利努之村求教於美露達的丈夫達靈，達靈再次問祖迪前去亞利多的因由，祖迪說他為了解答心中的迷題才前往亞利多，為何安哲羅文明會



被消滅、光翼人的事、精靈石、甚至佳雅的事也需要到亞利多尋求解決的方法。達靈說自己這些學術研究者並沒有資格了解進入亞利多的方法，而祖迪是被精靈認可的人，只要時機一到祖迪就可去到亞利多，他教各人到多靈處查詢更深入的資料。在多靈的家得知利努村南面的深山有一個美麗的甘泉，只要將知識之徽章投下去就會出現一道彩虹引導各人前往亞利多。

事情並未如祖迪所想般單



純，在加拉魯軍的軍事要塞似乎有一隻巨大的生活在靜候甦醒，梅靈和鈴二人走向那巨大生物的研究台，巴魯在空中要



塞的大難中竟然毫髮未損，現在更將從祖迪處得來的精靈石提供能量給佳雅，梅靈認為讓佳雅這種生物存在對加拉魯軍建立新世界的目標完全背道而馳，而且亦有負受咀咒而石化的士兵和亞人們，巴魯答道這些小兵和螻蟻沒有分別，完全不以為然。只要佳雅吸收了精靈石的能量而成長，那一切的生命便可'在佳雅的體內領略到無限的福音了。說罷巴魯便獨個離去，鈴中尉說從救援隊的報告中得知在空中要塞的空難中，除了巴魯一個生還者外便全員死亡，而且巴魯在意外中竟然毫髮無損，實在十分可疑。此時梅靈心中已經在準備進行另一套計劃了。



山之泉虹之橋

虹之山的入口就在利努村內的正上方，在山腳部份並無重要事項，只需肴意在「繩橋」走到對岸時留意敵人的動向，免至不明不白的被敵人先制攻擊。敵人方面，藍色蜥蜴的口



水能減弱訣人的防禦力，毒粉會令人麻痺、而紅色蠍子的攻擊則僧令敵人混亂。在這區域有不少道具可取，玩者可撓路盡取它們。關於那些加強能力的道具，若你想給利布則仍然可以，但基多很快就會永遠離隊，給他便太可惜了。最後你



可通過A點至山頂部份，山頂區的地型比下頂來得更簡單，只需跟着箭指走很花就可到達虹之泉了。

黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

在泉的前面，基多叫祖迪將知識之徽章投進水裏，而他說自己的工作已經完畢，祖迪問他為何不一塊兒前去亞利多，基多說自己曾對祖迪說過，每個人也有自己的使命，而他的使命並不是到亞利多，各人相約再會後便分道揚鑣



虹之山・山腳



1金錢（小）×3
2金錢（大）
3生命之果實
4守護之種
5幻之絲綢
6生命之種

虹之山・山頂

1金錢（小）×5
2金錢（大）
3信賴之羈絆
4守護之果實
5守護之種

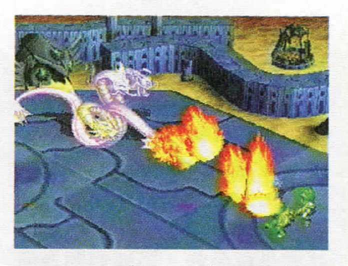
亞利多三連戰

到達亞利多過個「衛星城市」後祖迪顯得莫名的興奮，不竟這是他千辛萬苦才能實現的宿願。亞利多神聖庭園區是一條單純的直路，亦沒有敵人凡嘍囉出現，唯一的難題就是要與三隻加強版的舊款波士戰鬥，只要通過這三個難關便可與麗汀的真身和會了！



BOSS 三連戰之一 大蛇

原是月雨之塔的波士，這一款加強版擁有更高的HP和更多款魔法，尤其是它那種擁有「即死」效果的必殺技「瞬殺」，因此各種戰鬥不能回復道具是必需的。





HP 3721／2848／2292／1742／2462
EXP：5000
金錢：7500G
道具：有美回復藥×2／紺碧之秘藥／真紅之秘藥

BOSS 三連戰之二 高原惡靈

原是地下遺跡中的波士，分為身體、斧頭、鐵球三部份，只需集中攻擊它的身體即可。其全要攻擊有風系魔法、鐵球和鐵鎚，無屬性攻擊對它較為有效。





HP：3453／2306／1600
EXP：3000
金錢：0G
道具：連續玉／復活之秘石／帝皇之鞭

BOSS 三連戰之三 幻龍

火之山的波士「狂龍」的加強版，其全力魔法不再限於炎系，為使用強力的沙基多魔法。要安全戰勝它的話，最好還是先去SAVE POINT回復吧！





HP：3976
EXP：2000
金錢：0G
道具：紺碧之秘藥／黃金之秘藥

命運雙手劍

進入禮拜堂後在大門口遇到麗汀，但當祖迪與她問好時麗汀竟然視祖迪如陌路人一樣，最後更突然消失了。各人細看下才發現整個禮拜堂都是麗汀，可能只是一些立體映像而已。

祖迪們與所有「麗汀」交談



後，得知在地上行商的莫基族掌管了「智惠的徽章」，而代表知識的麗汀卻在天空上，永遠做一個歷史見證人。而這裏其實是安哲羅文化的資料庫，而麗汀就是永遠看守這些資料的記憶管理者。整個亞利多除了麗汀外便空無一人，要面對着永遠死寂的她便將此處裝飾成街道一般，而且製造了許多個「自己」來解悶。

另外，各人亦打聽到關於光翼人和精靈間的事，光翼人



其實就是人類受到精靈的認許和祝福的証明，經敘生出雙生子的她們正是調和的象徵。精靈石原本就是要和光翼人一起才可發揮其力量的，但由於古時的光翼人過份倚賴精靈石的力量，精靈石就如一面鏡般反映出使用者的心，終於受到人類的壞影響，生出了「佳雅」。「佳雅」的本質就是惡念和貪婪，它以精靈為糧食而不斷生長，這成長期要至它吸盡世上一切生命方會休止。當所有精



靈都消失去後，此世就會變成「死的世界」了。

祖迪們在教皇之間終於遇



到真正的麗汀，祖迪問她是否會將所有答案告訴他，麗汀說這就是他的負責，而祖迪則需要接受這些記憶和「麗汀」這個名字。原來代代相傳的麗汀只是一個職位的名字，每一代的麗汀在任務接棒時就自己任內的心情製造一塊石板，石板分為代表喜悅的紅色和悲哀的藍色，但自從雙子雙翼人以生命阻止佳雅那一代起，便絕少出現紅色石板了。祖迪問麗汀的石板將會是甚麼顏色，她答道將會是藍色的。祖迪們問為何解，麗汀說巴魯仍然生存，而他更利用完整的精靈石令佳雅復活。

菲娜問麗汀除了以她們兩姊妹的性命外，還有沒有方法



阻止佳雅的生長。麗汀說正是如此，而祖迪對此十分激動，並問她除了樣悲劇重演外，還是否其他解決方法，麗汀回答在這亞利多只記載有過去的事，並不知道未來的事。而另一個方法就只有向精靈們借取力量，但牠們並不存在於此世任何地方，只有「體現此世真理的人」才可打開那扇門到達精靈們所在的「精靈之聖地」。祖迪說既然亞利多沒有未來，那麗汀又有沒有為「自己」的未來打算呢？麗汀說其命運不可自決，而要由世界的命運決定。祖迪認為麗汀亦要靠自己的雙手開創自己的未來，並不可任人擺佈。麗汀終於為之所動，決定加入祖迪的隊伍，親手將自己的石板染成紅色！四人立即使乘坐火箭回到地球表面。

麗汀的能力只需一般水平，而且HP和防禦力亦出奇的低，只麻煩的是她的行動力和魔法唱詠速度亦未見喜色，但是她又將會是最終戰的一員，唯今之計就只好利用僅有的時間瘋狂為她加強能力了。首先，其裝備應以防禦力和行動力為着眼點，此外亦會為她裝備在魔導迷宮中得到的亞狄努之奇蹟和亞士拉努的奇蹟，值此加快能力值的提昇速度。魔法方面，其回復系在日後戰鬥中極為重要，各位應回到夢幻之城的地下墓場不斷受傷，再不斷使用回復魔法強化水系魔法值。



亞利多・教皇之間

梅靈之決斷

另一邊廂，正當巴魯沉醉在佳雅的力量而占占自喜時，梅靈突然帶同親信前去推翻他，並打算立即停止關係佳雅的一切計劃。由於在哲路巴度時巴魯對兵士們的麻木不仁，



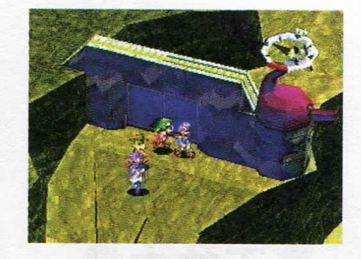
士官們都決定投向梅靈的一方，但巴魯對梅靈的行動並不在此意，心中自有一套似的。

回說降落都地球的祖迪們，麗汀馬上便感應到在魯札特山脈那邊充滿佳雅的氣息。但由於四人的裝備和道具都未經整理，在進入魯札特之前不妨先到利努村，順道讓三賢者見見麗汀亦很好啊！

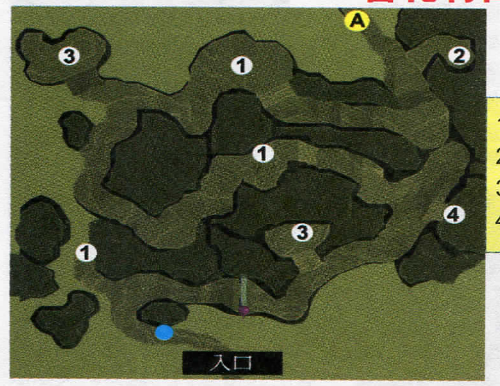
進入魯札特後先走左路取得第一件寶物，然後再回頭打開右邊的大門。除了幾個取寶物的小分歧外，此地只是一條



直路而已，越過出口A便可到達東部了。此處的敵人亦無特別之處，但就以無屬性攻擊對它們收效最佳。在東部有兩條秘道(地圖中的紅線)，走在裏頭便不會受到攻擊，在日後敵人佳雅化後有莫大作用，但在現時最好為麗汀加強一下能力，最好還是走「正途」好了。

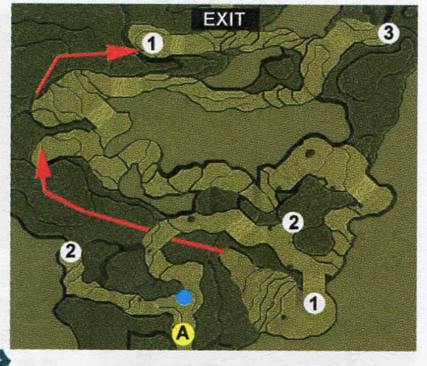


魯札特山脈・西



1金錢(小)×4
2金錢(大)
3走力之種
4魔法口紅

魯札特山脈・東



1金錢(小)×2
2金錢(大)×2
3秘技之種

巴魯之逃脫

眾人穿越魯札特山脈後到達加拉魯軍的最後防線軍事要塞J，在門外麗汀更加確定佳雅的所在，於是四人便馬上入內看個究竟了。入內後不久，





廣播系統傳來她軍隊進占各個地區的報告，而行動的最後一步就是由梅靈親自到指揮室捕捉巴魯了。最後祖迪在兵士口中得知事件經過，而且亦得知兵士們是真心信服於梅靈麾下，他的人望在加拉魯軍中真是十分之高。

經過1階倉庫後是2階士官居住區，再來就是司令室，而此處有兩個出入口，左邊的E暫時可以不理，進入右邊作戰室會遇到一個傷兵，他說巴魯從房間中的秘密通道逃走了，而梅靈和鈴兩人亦從後追捕



他，而進入秘道的方法是按動牆角位的石像。

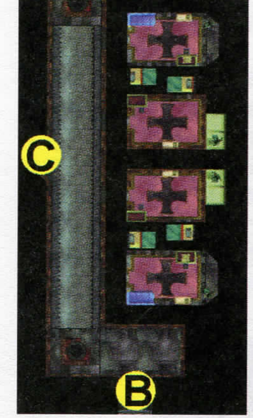
在密室中遇到二人，梅靈看來被巴魯所傷，他問祖迪為何將精靈石交給巴魯這個狂人，這樣就如親手打開破滅之門。他名祖迪趕快追上去阻止其父的瘋狂行經。

軍事要塞J・入口

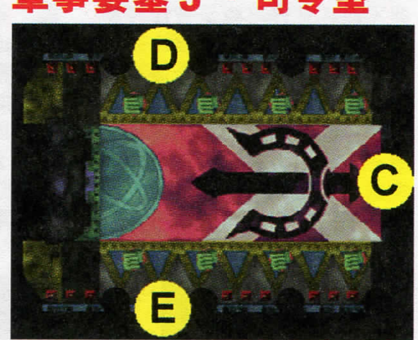


軍事要塞J・1階格納庫

軍事要塞J・2階士官居住區



軍事要塞J・司令室



這個遺跡其實是安哲羅文明時遺留下來的地下鐵，最重要的一點是懂得穿越地鐵車廂，先沿黃線走向下方的出口A，用這出口到2區可得到多一件寶物和兩袋金錢。最後才沿原路回1區，重新以出口B到2區，再穿越C點到3區，最後乘坐D點的昇降台到達卵體之間。

登上卵體之間後，發現巴魯已經完全被佳雅所同化，其



意識可說已被佳雅完全取締，現今唯一可做的只有打敗巴魯後逃走而已。

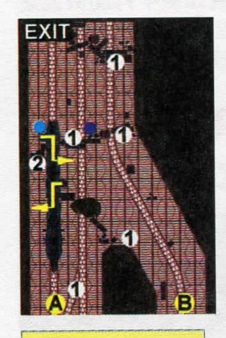
BOSS戰 巴魯

巴魯的本體與佳雅同化了之後，HP和攻擊力都有飛躍的強化，而且還配合佳雅觸手，可說十分霸道。其特殊攻擊包括以觸手使出的投擲，還會令你麻痺和防禦力下降。使用祖迪的天空劍和利布的魔球，最後再加上菲娜的世界終結，相信仍可輕易勝出。

HP：6000／7000
金錢：10000
EXP：11600

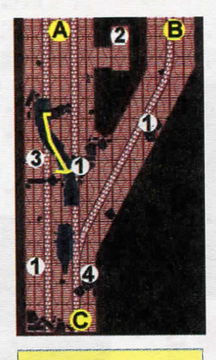


地下鐵遺跡1



1金錢（小）×5
2走力之果實

地下鐵遺跡2



1金錢（小）×3
2金錢（大）
3鳳凰之帽子
4走力之種

地下鐵遺跡3

1金錢（小）×2
2紺碧之秘藥

同一目標、不同方法

戰勝後有一個特別的現像出現，消失去的只是巴魯的身體，而其意識可說是被佳雅反過來吸走似的，更令佳雅得到更多的能量而得以完全復活，四人被佳雅的巨體包圍，險些兒就死在它的魔法之下，幸好鈴在此時出現，並以光翼力量護送各人離開地下鐵遺跡，並登上加拉魯軍另一部空中要塞

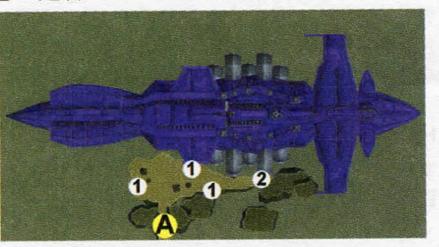




利奧羅特。佳雅的觸手不斷生長增加，並且開始向四方八面擴散。

艦上的士兵突然上前傳遞梅靈的命令，他說從今日起兵下令軍中所有人視菲娜為少尉看待，眾人自然無法接受梅靈的自把自為，於是便馬上前去尋找他問個究竟。此艦的通道與之前一部分別不大，沿中央的高台走很快便遇到梅靈，他和鈴正相議着佳雅的生長情況，看來佳雅為了吸收大量能量用以進化，鈴認為它一定會向最接近的重鎮哲路巴度下手，但梅靈只着眼於對付佳眼的本體，決絕的放棄前去哲路巴度救助市民。此時祖迪四人向梅靈追問他強迫菲娜入伍的事，他說現在是緊急的非常時期，為了對付急劇增長的佳雅，他需要鈴和菲娜兩個雙子光翼人的能量來配合加拉魯軍的最強武器「蒸氣炮」，值此破壞佳雅體內的精靈石。就在此時要塞亦已抵達在最前線的野戰營地，菲娜暫時留在軍營之內，三人先到點B的營幕內尋找她，營內有一隻了哥，你可教他講一句說話。旁聽的營幕是道具店，最後四人在C點的指揮部找到鈴，鈴說梅靈正不眠不休的打點進攻佳雅的事，她認為梅靈亦正在為世界努力，所以她希望菲娜答應幫助梅靈。但祖迪和菲娜亦認為梅靈完全莫視哲路巴度的人並非正道，但鈴說她與梅靈相處已久，深明他絕對是真心為地上的人而努力，她更願為梅靈而死。祖迪們見大家各持己見，最後決定先向哲路巴度進發。

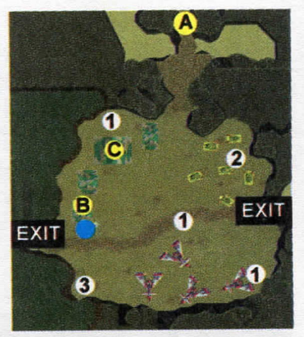
野戰營1



1金錢（小）×3
2生命之種

野戰營2

1金錢（小）×3
2走力之種
3魔力之種



真正的力量

到達哲路巴度後發現四周都空無一人，看來洞悉一切的莫基族人已經引導所有市民撤退了。就在此時佳雅的觸手亦已空群殺到，一道強光過後城中的一切都慘遭破壞，四周的



顏色和氣息都被佳雅的觸手吸收掉。見識過佳雅力量的祖迪十分擔心村民的安危，果然城中已有不少人被石化了，在右路祖迪們遇到一個村民正怪物圍剿，拯救他之後村民說生還者正前往莫基居住區集合，就在眾人過橋之際鈴前來告訴菲娜梅靈的作戰計劃將於明日二時開始，就在此時又再有一對



母子被怪獸襲擊，戰勝後怪獸的屍體竟然再次變體成佳雅戰士，幸得鈴上前以光翼人力量將它消滅。事後鈴說這就是光翼人的任務，而她深信梅靈就



是她唯一的出路，就在她說得激動時竟一不小心被佳雅的觸手擊暈，於是各人便進她到避



難處。

在避難所菲娜對自己的何去何從而感到十分困惑，此時曾經與祖迪們見過面的莫基族女孩再次出現，她說基多正巧出外辦事而倖免於難，祖迪說



這是不幸中之大幸，但女孩認為此時並非能安心的時候，因為觸手們正不斷增加，祖迪說要集心力量與之對抗，但麗汀說如果沒有光翼人的力量，佳雅只會不斷的復活，菲娜聽罷後終於決定加入梅靈的作戰計劃，因為她要以自己的力量去保護祖迪、鈴和各人，她更因為自強烈的願望而併發出自己的光翼人力量。此時四周出現一道怪異的光耀，相信佳雅又有所行動了，眾人果然在橋邊遇到新一隻佳雅戰士（HP：3109／4976／2742），戰勝它後發現它後方還有十多隻同類，一心想保護眾人的祖迪和菲娜再次併發出上次空難時的奇蹟力量，一道強光之下所有的佳雅戰士和觸手都完全被消滅掉，看到這事情的鈴亦感到十分驚訝。運用完力量的祖迪和菲娜曾一度昏迷，醒來後才得知剛才發生了何許事。鈴對祖迪們說此事令她重新悟出日後的去向，之後便返回梅靈處

去。此時四人試圖離城，但發覺無處可去，最後才發現出口旁邊有一個莫基族製造的帳幕，於是便先入內休息。

說回鈴的去向，返回野戰營地梅靈責問她為何沒有帶菲娜回來進行計劃，她解釋自己在哲路巴度所見的一切，並說只有祖迪和菲娜那鼓比光翼力量更強更大的力量才可真正對付得了佳雅，但梅靈認為這只是痴人說夢話，現在已沒有時間去作夢了，堅持必須兩個光翼人的力量才可對付佳雅，更說光翼人的翼只是罪的象徵，說話至此鈴亦決定為梅靈的執意而錯下去。



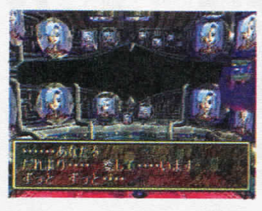
悲劇要重演了嗎？

在莫基族帳幕，菲娜對自己身為光翼人的去向感到萬分迷茫。利布打聽到加拉魯軍準備向東行動，菲娜估計鈴將會以一己之力去面對佳雅，於是眾人便馬上動身前往要塞J。此行必須要經過魯札特山脈，而且裏面的敵人亦已「佳雅化」，不但攻擊力強化了，而且屬性亦有所改善(若說佳雅是一個系的話，它們對魔法的抵抗力是十分之強的，而且大多擁有弱化敵人能力的魔法，而沒有屬性的攻擊將會成為致勝的關鍵，但其中亦會有完全不怕物理攻擊的傢伙)，將會是一場苦戰。必須要好好利用兩條秘道來減少與敵人接觸的機會。當四人由西區穿越至東區時，佳雅又再次變體。而梅靈從究兵處得知鈴竟未經許可而擅自行動，令梅靈十分氣憤。

四人進入要塞J後，經指揮室的入口E進入蒸氣炮管制室，梅靈仍然命士兵尋找鈴的所在，此時鈴出現在四周的螢光幕中，她說整個基地現在正處於她的控制之下，梅靈不斷叫她回來，鈴說她為了改變光翼人悲劇的傳說，決定要破壞這個作戰計劃，並說要為自己的翼而贖罪。她交代祖迪和菲娜要利用兩人合力生出的力量去對抗佳雅，不要令悲劇重演。最後她終於向梅靈說出心中的愛意，這令梅靈更感後悔。

祖迪問梅靈鈴究竟在何處，他說經樓梯中間的門前去蒸氣炮上方可能會找到鈴。於是祖迪便獨個前去尋找鈴，但最後只能從遠處見到鈴，在蒸氣炮上鈴以光翼力量吸引佳雅幼生走到炮口之前，可是第一炮對幼生的傷朗並不大，就在佳雅吞噬炮口之時，鈴便向其體內發射最後一炮，佳雅身體內立時發生爆炸，鈴亦與蒸氣炮一起被炸個粉碎。

事後眾人回到哲路巴度，菲娜在帳幕內獨個兒為姊姊的死而悲傷，麗汀說集祖迪和菲娜兩人之力亦然有機會改變未來，但現在的菲娜意志極之薄弱，祖迪必須支持她渡過這個難關。此時梅靈竟然前來找尋菲娜，祖迪責難對方令鈴喪命，但梅靈說責怪別人之前，祖迪亦應該對自己的無力而自責。在帳幕內梅靈仍然堅持利用佳雅不能行動的機會攻入其體內破壞精靈石。又說若非如此便浪費了鈴的死。菲娜反問自己是否會因此而步姊姊的後塵呢？對此梅靈亦說無法保證。此時祖迪入內阻止梅靈，但梅靈反問祖迪還有甚麼方法去對付佳雅，祖迪對此亦啞口無言。菲娜開口叫梅靈離去，因為她不想鈴為這些生存下去的人仍然意見不合而難過。梅靈離去前說作戰會在明天進行，希望菲娜好好考慮。









菲娜問祖迪鈴所說的新道路究竟是否存在，祖迪笑說一定會找到，但她罵祖迪永遠都只有空談，但卻沒有作為，說罷就連菲娜自己亦有點後悔，菲娜不竟已經着急了。祖迪出外與同伴們談話後，眾人都認為菲娜的壓力實在太大，所以有必要讓她獨處一會。此時莫基族少女前來說基多已經回來，並希望與祖迪會面。祖迪相信基多可能會知道解決的方法，於是便到長老之家尋找基多。

祖迪問基多有沒有不用菲娜喪命就能解決的方法，但基多認為祖迪最需要的並非甚麼方法，而是明白自己為誰而戰，因為人會為自己最重要的人而拼發出取強大的力量，當祖迪明白這點後便再次重拾自信，並立即返回帳幕找尋菲娜。但當眾人入內卻發現菲娜留下了祖迪送給她的「勇者手鐲」而不知所蹤，眾人相信菲娜是去了梅靈處，於是便立即趕走野戰營地的登機處(上次下機的地方)，但當祖迪上前阻止菲娜時，菲娜卻運起光翼力量將祖迪彈開，只說自己要履行光翼人的義務，希望祖迪忘記她！



由紳谷重新奮起

祖迪目送空中要塞離開，垂頭喪氣的與利布和麗汀會合，他們見到祖迪完全失去自信都感到十分失望，利布覺得祖迪已失去吸引人的氣魄，而麗汀說不再相信所謂創造自己命運的事，最後留下祖迪一個離去。在最失落的時間上天亦下起梅雨來贈興一番，軍營中的士兵已經開始撤走，此時加拉魯三人娘說她們正奉命護送不需戰鬥的士兵還鄉，更說祖迪已經完全沒有用處，最好還是馬上回家。

祖迪的心情已經掉落前所未見的谷底，不經不過的走到了沙巴娜原野，竟被地上的泥濘絆倒，祖迪覺得自名為冒險者的自己雖然能越過世界盡頭等種種難關，但卻無法保護自己所愛的女人。正當他仍然為新的路向為何而煩惱時，天上出現了數隻精靈，於是祖迪便決定再找基多談一次。





祖迪在哲路巴度右上方的高台找到基多，他希望基多給他一點工作，但基多重提「各人自有自己的使命」，而祖迪現在的使命卻並非幹這些小事。他說古時在佳雅打碎人們的心靈之前，精靈是與人類同在的，而自當時直至現在都沒有一個人打算修補這顆破碎的心，但祖迪卻是第一個。祖迪不明白基多的話，並說解救哲路巴度的人是菲娜、阻止佳雅的人是鈴、就連梅靈亦開始其最後一戰了，只有自己是個毫無用處的人。基多問祖迪覺得自己是個英雄嗎？以為以一己之力

就可以無所不能嗎？祖迪說並非如此，但現在只餘下他一個人了。此時背後傳來一把少女的聲音，原來蘇兒、賈度爾、利布、美露達、麗汀等同伴前來為自己打氣。美露達說女孩子總是希望自己所愛的男孩拯救自己；而蘇兒說祖迪並不是如此容易氣餒的人；利布則說祖迪雖然經常不用大腦而行，而令人十分頭痛；但麗汀說祖迪就是因此才能打開任何「理性之力」都無法開啟的門；如此情景，就連賈度爾都說祖迪有一班十分不錯的同伴；最後基多總結說祖迪的能力就是將世界各個村的各種族人集合在一起，現在祖迪所播的種已經結果了，他要以這種力量來拯救世界。至止祖迪終於明白到自己的任務，更明白到自己並不孤單，精靈們更打開那道通往「精靈之聖地」精靈之的門，祖迪就是「體現此世真理的人」了！

取得精靈之劍

重拾自信的祖迪與利布和麗汀走進了精靈之聖地，但只有一條直路和SAVE POINT，但走至盡頭反再回頭便會發現SAVE POINT兩旁出現新的路。先選左邊a去取寶物，經b、c取得另一件寶物後立即回到SAVE POINT回復，之後才走向d。此處的黃色火狀敵人怕風屬魔法、而紅色鳥類則怕物理攻擊。在d跳下去後會見到紅、綠兩條路，先選右邊的紅色路走一次，回到原處後選通往右上角的路，走一圈回原



處後選左上方的藍色路，走畢後最後一條藍色路就會出現。沿此路即可走到上層的路，此時你只需向目標e點走，踏上其他台板上都會引全更多敵人，從e點到達中心央部份後可先取7、8兩件寶物，最後向A點的魔法皇帝挑戰。

BOSS戰 魔法皇帝

魔法皇帝的HP出奇地低，而他對魔法和帶屬性的攻擊防禦力較物理防禦力為高，尤其是雷系和風系幾乎無法傷害到他。而他的各個部份行動不但快速，而且攻擊力並相約，因此必須以利布的新魔球和祖迪的天空劍輪流攻擊其準備行動的部份。

HP：3892／2346
金錢：9600G
EXP：3405

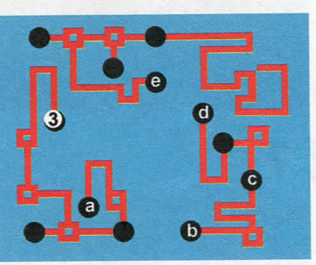




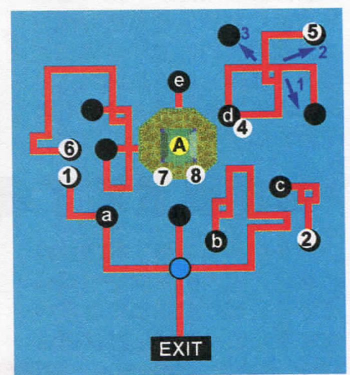


經魔法皇帝身後的門進入精靈聖地2區後，麗汀和利布會讓你獨個去借取精靈的力量，一路上只是有些黃色碎石，但只要調查碎石並在上面靜心等待一會兒就會出現階梯。走上第二層後祖迪說他來此處是為了追尋人類和精靈們所失去的、所希望保護的，他就是為了開創這東西而來的。在第三層他說人類已經積壓了太多令人傷感的物事，而他們已經如神話中的光翼人般失去了鈴，他實在不想菲娜去接受這悲慘的命運。他亦懷疑人類除了這種力量之外，是否就沒有其他的力量和出路。在第四層祖迪說他相信所謂命運是可以改變的，他不希望再有人傷悲，因此他才會到此找尋斬斷這一切悲哀、為全人類和精靈們創造共存世界的力量。此時精靈們將新一顆精靈石交給祖迪，但祖迪說他需要的是能夠自己開創未來的力量，於是精靈們便送了一把「精靈之劍」給祖迪，好讓他能以自己的力量戰鬥，祖迪說他希望將這種人類和精靈們團結一致所生出的力量，教予梅靈和菲娜。

1復活之秘藥	6光之盾
2精靈之靴	7生命之種
3 FORCEKNIFE	8秘技之果實
4全能之果	
5魔力之果實	



精靈之聖地 · 1



救出菲娜和梅靈

三人重精靈之聖地出來後發現已經直接到達了要塞J，此時佳雅已經變體為飛蛾狀的最終型態，幸得鈴的攻擊令它只餘下三隻翼，才令這隻成蟲



體的佳雅有缺陷。麗汀認為時間已經無多，各人加緊腳步由1階格納庫上方的缺口走進光翼人地下街。



在第1區的大門外已看到加拉魯軍的戰車，但卻看不到任何人。入入後是一條迴轉樓梯，由上至下可到達2、3、4階，在地圖中都以A點作為統稱，請自行分別。第1個分歧路向右行，此房間中的地板會突然昇起，但並不難走。之後寶物3的房間則較為麻煩，因為地面會不規則的昇降，只好



將敵人全數消滅後再去慢慢走了。取得最後兩件寶物後便由原路回到迴轉樓梯，並走到下層進入地下街3了。在這房間可先取旁邊的兩包金錢，再打開中央的寶箱，取得寶物後發現此處的天花會壓下來攻擊你，只有在3個白色位才可避過。接下來再走至迴轉樓梯盡頭的地下街4階。此處有一個特別的分歧點在地上的顏色圖案上按掣即可走入移動點，當



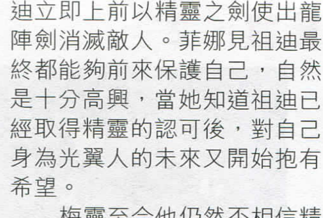
移動點的顏色變換成某一方地上圖案的顏色時，則代表會轉移至那一個方向，在點3處你要順地形繞圈才可離開，而點2除敵人較多外便無甚特別。

重新沿2階的路走向B點，落至3階後看見地上有四個顏

色掣，順時指按紅黃綠、藍即可打開旁邊的門。在點4的房間出奇地會看到一顆大樹的立體影像。在寶物1的房間按地面中央的掣即可打開前路，最後可從C點落至4階。到達4階後先走左路拿取寶物5，再乘坐a點的白色轉移機到達右邊的房間。在此房間要作好準備了，因為越過走廊便會遇到一隻佳雅戰士，由D點走落下層的E點亦會立即開始另一場戰鬥。

三人在5階見梅靈和菲娜被一大群佳雅戰士包圍着，祖迪立即上前以精靈之劍使出龍陣劍消滅敵人。菲娜見祖迪最終都能夠前來保護自己，自然是十分高興，當她知道祖迪已經取得精靈的認可後，對自己身為光翼人的未來又開始抱有希望。

梅靈至今他仍然不相信精靈會借力量給人類，堅決要與祖迪一戰。但祖迪說精靈自古已經和人類同在，它們一直都沒有離棄人類，只是人類自己一直不肯張開心靈而已，為令梅靈明白這點，最後亦決定出手。







BOSS戰 梅靈

梅靈的所有能力都比祖迪差很多，攻擊型式有昇龍劍和魔法，全吃也只不過數十點HP，以兩發天地神明劍便可戰勝他了。

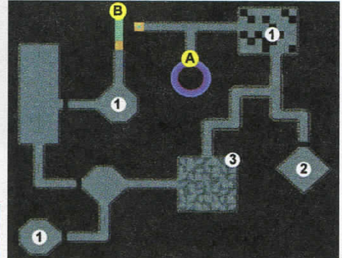
HP：2946
金錢：／
EXP：5682

光翼人地下街・1

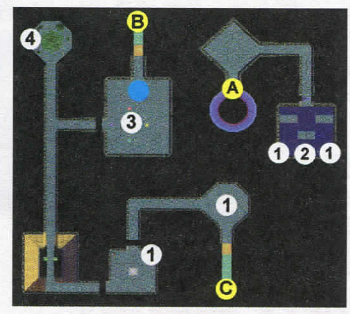


1金錢（小）×3
2魔封之護符

1金錢（小）
2黃金之秘藥
3精靈之盾

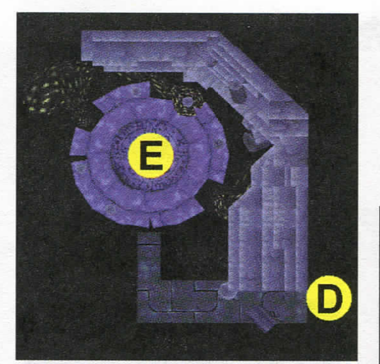


光翼人地下街・2



光翼人地下街・3

1金錢（小）×3
2獅子靴
3真紅之秘藥
4天使之繩



光翼人地下街・5

最後一戰

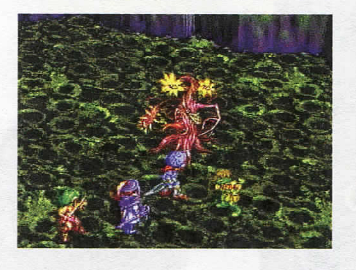
落敗的梅靈終於明白到祖迪的力量，而且體會到自己的過份自責和罪惡感令他不相信自己、同伴、人類甚至精靈，他若能早點體會這一點，鈴可能就仍然生存了。當他得知精靈們就連他這種人都不會離棄



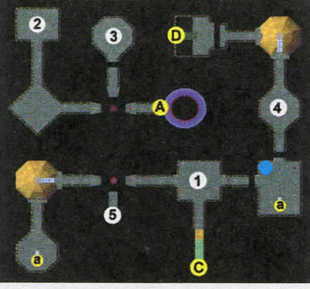
後，終於再次鼓起勇氣去保護自己母親只愛惜的大地和人們。

菲娜使用光翼力量將昇降台移上頂層，眾人在頂層見到所有同伴，而且連三人娘和其他兵士也準備好全力一戰，梅靈乘上戰機，說會負責在外面攻擊佳雅，而菲娜和祖迪則與利布和麗汀前去破壞佳雅體內的精靈石。

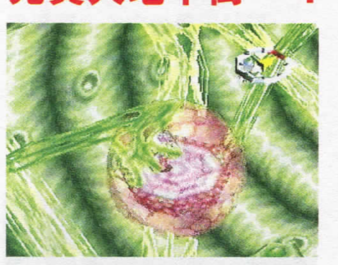
佳雅・1的路十分簡單，最重要是右上角包圍着寶箱和敵人的氣泡，取走地上所有仙人掌後，視乎取物的次序會打開不同時氣泡，試到的兩個次序未必與你的一樣，但仍可以



1金錢（小）
2光之鱗
3精靈之頭盔
4紺碧之秘藥
5魔神手裏劍



光翼人地下街・4



作參考用。最後在出口之前遇到BOSS佳雅樹（HP：3167／4578金錢：14400G EXP：5765），它擁有激光攻擊和物理攻擊兩種攻擊模式，炎系攻擊對它十分有效。戰勝後即可走到下層。佳雅・2比佳雅・1更加簡單，最後是十分之長的佳雅・3，但了解到D點如何將上下方向反轉後，便應能輕易越過。到達佳雅・4後馬上在入口遇到BOSS佳雅裝甲（HP：6785／金錢：14920 EXP：7000），它除會使用強力的物理特殊攻擊外，更會用強力的回復魔法，要注意是天空劍和魔球等特殊技對它十分有效。佳雅・4雖然極之廣大，但只需依地圖中的黃色線而行便可輕鬆走到盡頭。先到G點取寶物，之後按動地面上的三條根，此後便可打開H點的門，入內後會與完全被佳雅支配了的巴魯決戰。



BOSS戰 巴魯（完全體）

巴魯已經完全成為一隻非人型的怪物，它分為身體、左右手、頭部4部份，主要攻擊主要是由雙手使出的魔法（還會回復魔法），但都不算強勁，與其分散攻擊倒不如集中攻擊其要朗身體還比較快捷。

HP：4500／5456／6000／7000
金錢：0G
EXP：6810





戰勝巴魯後它的主樞紐部份昇上了上層，並回到佳雅的體內。在頂層佳雅反問前來攻擊的祖迪所謂何事，因為在它的立場將一直消滅是尊照人類意思的行為，但祖迪已不想和這怪物多講了。

BOSS戰 佳雅



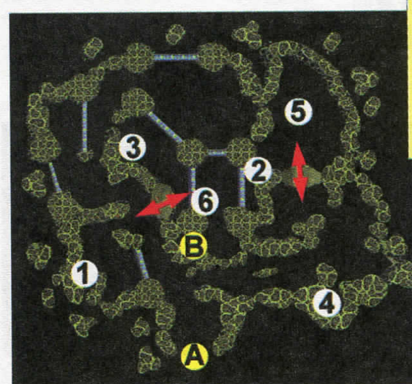


佳雅分為主體和兩隻觸手，而兩隻觸手又不時會以特殊技「增植」生出多條小觸鬚。所以除了集中攻擊其主體外（一直愛用的天空劍竟對佳雅無效），各種全體魔法亦不可少，因為被那些小觸手比起主體的攻擊能力更為強勁。

當破壞了佳雅的主體被破壞後就會再變體成一隻怪物，這怪物的外型就如人類貪婪的面孔一樣。可惜這型態的佳雅根本不太喜歡攻擊，最多也只是將我們的能力值降低而已，若身上擁有充足的MP／SP回復品便可以很快的解決它，但若是沒有的話，慢慢斬亦可輕鬆解決。

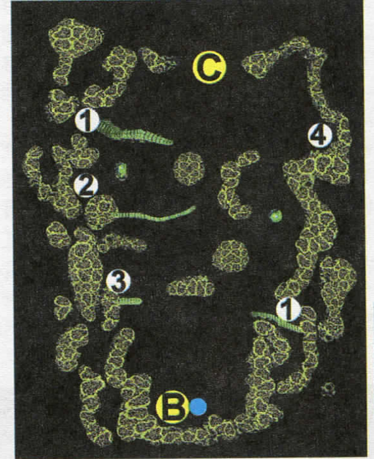
HP：9999(2階段)／1300／1300
金錢：0G
EXP：0

佳雅・1



1金錢（小）
2金錢（大）
3淚之寶石
4
5(右上下左)連續玉
(下左右上)光之鞭
6精靈之秘藥

佳雅・2

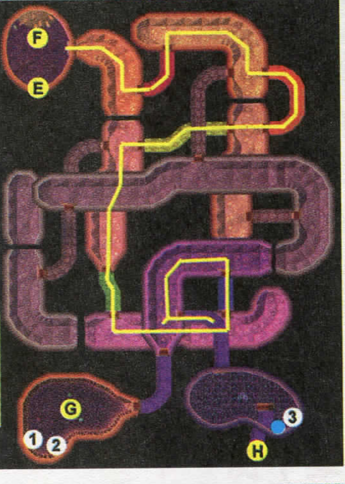


1金錢（小）×2
2金錢（大）
3力之果實
4紺碧之秘藥

佳雅・3

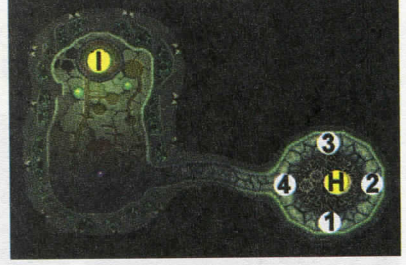
1金錢（小）×2
2精靈之鎧甲
3精靈之護符

佳雅・4



1金錢（大）
2太陽之衣
3精靈之秘藥

佳雅・核心



1黃金之秘藥
2真紅之秘藥
3黃金之秘藥
4精靈之秘藥

戰鬥更此告一段落，祖迪和菲娜二人將精靈石破壞掉後，佳雅亦立即因為邪心消失，變成一顆千年巨樹。世界各地被石化了的人也立即回復原狀，而一眾參加了這次作戰的士兵和祖迪的同伴們都在大樹下歡天喜地，在遠處觀看的梅靈都感到十分安慰，就在此時精靈們天更將鈴復活過來。

看完工作人員名單後，出現了一段關係十年後的故事，長大成人的蘇兒到巴姆港迎接已出外冒險多年祖迪和菲娜，但在碼頭只看到一班十分面熟的小鬼，最後才發現二人已經結婚生子…



《GRANDIA 攻略完》



全魔法一覽表

屬性	名稱	解釋或音譯	使用MP	有效範圍	效果	唱詠時間	威力	IP攻擊力	CRITCAL機會率	經驗值	使用角色 祖	菲	蘇	賈	利	麗	要求
攻擊系																	
炎	ヴァーン	BURN	1	敵範圍	以火炎之環攻擊敵人	30	40	1000	15%	10%	●	●	●	●	●	●	炎1
	ヴァンストライク	BURNSTRIKE	5	敵1體	擊出4團火災狙擊敵人	60	200	2000	30%	20%	●	○	●	●	●	●	炎18
	ヴァンフルア	BURNFLARE	7	敵全體	以燃燒的火球攻擊全體敵人	75	150	1500	30%	10%	●	●	●	●	●	○	炎9
	ヴァンフレイム	BURNFLAME	4	敵範圍	喚出巨大的火柱攻擊	45	80	1000	20%	10%	●	●	●	●	●	●	炎4
	ヘルヴァーナ	HELLBURNER	8	敵1體	以地獄的業火攻擊敵人	105	300	3000	50%	20%	●	○	○	●	●	●	炎25
風	ヒユーイ	WIND	2	敵範圍	以風之鐮攻擊敵人	45	40	2000	15%	10%	●	●	●	○	●	●	風1
	ヒユースラッシュ	WINDSLUSH	6	敵全體	利用龍捲風的能量攻擊	75	80	2000	20%	10%	●	●	●	○	○	●	風6
	ヒユーネルン	WINDFLANNEL	8	敵我全體	不分敵我以旋風作全體攻擊	120	250	2000	35%	10%	●	○	●	○	●	●	風23
土	グラギン	古拉基	3	敵範圍	呼喚出大地的能量攻擊	60	70	1500	20%	10%	●	●	●	●	○	○	土3
	グランジオ	GROUDGEO	12	敵全體	喚起大地震攻擊敵人	120	250	2000	35%	10%	●	○	●	●	●	●	土19
爆裂	ズンガ	祖卡	7	敵範圍	喚起爆發攻擊敵人	60	120	3000	35%	10%	●	○	●	●	○	●	土7炎6
	メテオストライク	METEORSTRIKE	10	敵1體	從空中落下隕石攻擊	120	450	5000	80%	30%	○	○	○	●	●	●	土15炎13
	ズンデオ	祖狄奧	10	敵全體	喚出溶岩攻擊敵人	90	220	3500	40%	10%	●	○	●	●	●	○	土10炎10
	デズン	帝祖	18	敵全體	喚起巨大爆發攻擊敵人	120	400	4000	50%	10%	●	●	●	●	●	●	土20炎18
冰雪	シァキア	沙基亞	2	敵1體	以冰柱飛擊敵人	30	120	5000	30%	20%	●	●	●	○	○	○	風3水2
	シァキード	沙基度	14	敵全體	以鑽石星塵攻擊敵人	120	220	5000	35%	10%	●	●	●	○	●	○	風10水12
雷電	ライガ	雷光	11	敵範圍	雷球發出雷電攻擊	60	180	2500	35%	10%	●	○	●	○	○	●	炎5風4
	テンライ	天雷	13	敵1體	以天上的聖雷攻擊	90	280	3000	40%	10%	●	●	○	○	○	●	炎19風15
	ライデン	雷電	13	敵全體	以焦侃的雷電攻擊	120	550	7000	100%	30%	●	○	●	○	●	●	炎10風9
	リュウライ	龍雷	20	敵全體	以龍的雷電攻擊	120	450	4000	60%	10%	●	●	○	○	○	●	炎21風19
麗汀	マギカルアート	MAGICAL ART	11	敵1體	令繪畫成為實物攻擊	60	400	5000	50%	50%	○	○	○	○	○	●	炎12
光翼	終わる世界	世界終結	33	敵全體	令全體敵人一去不返的滅絕攻擊	120	999	9999	100%	10%	○	●	○	○	○	○	炎27
援助系																	
水	ムーニャ	姆拿	2	敵全體	以甘甜的肥皂泡令敵人熟睡	45	3階段	0	0%	10%	●	●	●	○	●	○	水3
風	ランナ	RUNNER	1	我方範圍	接受急風之幫增加速度	15	2LV	0	0%	8	○	●	○	○	●	○	風2
	シン	辛	3˙	敵1體	以真空封鎖敵人的魔法	60	4階段	0	0%	20%	○	●	●	○	●	○	風12
土	デフロス	狄夫羅斯	3	敵全體	以地之力令敵人防禦力下降	30	1LV	0	0%	10%	○	○	●	●	●	○	土6
	マグネイド	MAGNET	4	敵1體	以強大的重力令敵人動彈不得	75	7LV	0	0%	20%	○	○	○	●	●	●	土12
	ディガン	狄加	1	我方全體	收集地之力而加強我方防禦力	30	1LV	0	0%	7	●	●	●	●	●	●	土1
森林	ボズ	普斯	1	敵範圍	以猛烈的毒素侵蝕敵人	30	2階段	0	0%	10%	○	○	○	○	●	●	土5水3
	ストラム	史多拉姆	3	敵1體	吸收力量降低其攻擊力	30	2LV	0	0%	20%	○	○	○	○	●	●	土6水5
	クルル	古露露	1	敵1體	降下胞子令敵人混亂	30	3階段	0	0%	20%	○	○	○	○	●	●	土10水10
	ピューネ	比路	4	我方1人	以森林的生命力加強速度	60	2LV	0	0%	10	○	●	●	○	●	○	土13水13
爆裂	ワオ	奧昂	3	我方1人	以熱之魂令攻擊力加強	30	1LV	0	0%	10	○	●	○	●	●	○	土5炎5
冰雪	ビキン	比京	3	敵全體	冷凍其身軀令敵人移動力降低	60	2LV	0	0%	10%	●	○	○	○	○	●	風6水5
	コルデ	哥努達	3	敵1體	冷凍其心臟令敵人速度降低	60	2LV	0	0%	20%	●	○	○	○	○	●	風10水8
	フィオラ	菲奧娜	2	敵1體	以魔法陣封印敵人的必殺技	30	4階段	0	0%	20%	○	●	●	○	●	○	風8水10
麗汀	結界	結界	26	敵1體	一定時間內封鎖敵人的攻擊	120	450	0	0%	18	○	○	○	○	○	●	炎23風24
光翼	時の門	時之門	99	自身外全體	停止時間運行	90	2000	0	0%	18	○	●	○	○	○	○	風99水99
回復系																	
水	ケロマ	基路瑪	1	我方1人	回復少量HP	30	30	0	0%	8	●	●	●	○	●	●	水1
	ミケロマ	美基路瑪	4	我方全體	回復少量HP	45	40	0	0%	5	●	●	●	○	○	○	水5
	ケロマム	基路瑪姆	3	我方1人	回復中量HP	75	80	0	0%	8	●	●	○	○	●	●	水8
	ミケロマム	美基路瑪姆	8	我方全體	回復中量HP	105	80	0	0%	5	○	●	○	○	○	●	水12
	ミケロマキシム	美基路瑪基沙姆	12	我方全體	回復大量HP	135	150	0	0%	5	●	●	●	○	●	●	水20
狀態回復系																	
水	ヨミ	有美	6	我方1人	戰鬥不能狀態回復	105	200	0	0%	10	●	●	●	○	○	●	水16
森林	キュール	CURE	1	我方1人	以綠色力量解除毒素	30	0	0	0%	10	●	●	●	○	○	○	土3水2
	リフレス	利夫尼斯	3	我方1人	以自然調和令技封解除	60	7階段	0	0%	10	○	●	●	○	○	○	土12水10
	ハルベール	巴路比路	5	我方1人	回復全部不良狀態	120	7階段	0	0%	10	●	●	●	○	●	○	土19水16
麗汀	スターシンフォニー	STARSYMPHONY	12	我方全體	令我方全部能力加強	90	0	0	0%	5	○	○	○	○	○	●	土20水20
光翼	生命の樹	生命之樹	28	我方全體	令所有能力回復最佳狀態	90	0	0	0%	8	○	●	○	○	○	○	土23水22



全必殺技一覽表

使用人物	日文名稱	名稱	使用武器	使用SP	發動時間	IP攻擊力	威力	經驗值	CRITCAL機會率	有效範圍	屬性	效果	要求
祖迪	Vスラッシュ	V型SLASH	劍棒斧	14	30	3500	250	20%	10%	敵1體	無	以V型劍法斬擊敵人	／
	Wブレイク	W型BREAK	劍棒斧	20	60	7500	260	20%	75%	敵1體	無	V型SLASH的加強版	劍LV6棒LV4
	ショックウエーブ	SHOCKWAVE	劍棒斧	30	90	3000	200	10%	10%	敵範圍	無	發放衝擊波攻擊敵人	棒LV7斧LV5
	天空剣	天空劍	劍棒斧	32	60	8000	350	30%	100%	敵1體	無	CRITCIAL回轉攻擊	劍LV12炎LV8
	不死身のオーラ	不死身之奧拿	劍棒斧	45	120	8500	350	40%	60%	自身	無	一定時間內完全防禦任何攻擊	劍LV16棒LV25斧LV22
	氷牙剣	冰牙斬	劍棒斧	36	120	8500	400	50%	60%	敵1體	冰雪	以冰雪之劍斬擊敵人	斧LV16風LV10水LV10
	紅蓮剣	紅蓮劍	劍棒斧	32	120	9000	450	50%	80%	敵1體	炎	以火炎之劍斬擊敵人	劍LV12炎LV8
	雷鳴剣	雷鳴劍	劍棒斧	40	30	0	15階段	10	0%	敵1體	雷電	以雷電之劍斬擊敵人	劍LV23炎LV17風LV17
	龍陣剣	龍陣劍	劍棒斧	45	120	5000	250	20%	50%	敵全體	爆烈	賈度爾直傳的魔法陣劍法	劍LV16地LV7炎LV6
	天地神明剣	天地神明劍	劍棒斧	90	150	9999	500	20%	100%	敵全體	無	祖迪的最強劍法	劍LV32棒LV29斧LV30
蘇兒	プーイ肉球キック	佩兒肉球踢	射	8	90	2500	180	10%	10%	敵1體	無	投出佩兒作物理攻擊	／
	応援『ガンバ』	應援『加油！』	棒	18	75	3000	200	10%	10%	我方全體	無	全員HP小量回復	／
	まんまるワッカ	圓溜溜攻擊	射	30	75	3500	250	20%	30%	敵範圍	無	效出廣角衝擊波攻擊	棒LV7
	撃ちまくり	射擊網	棒射	28	60	0	3階段	20%	0%	敵全體	無	以射擊武器作全體攻擊	射LV10
	眠たいあくび	入眠呵欠	棒射	5	30	3500	200	20%	10%	敵範圍	水	令敵人香香入睡	棒LV10水LV3
	プーイファーイヤー	佩兒FIRE	棒射	36	30	0	25	3	0	敵範圍	炎	佩兒吐出火焰攻擊	射LV12炎LV2
	応援『ファイト』	應援『戰鬥！』	棒射	16	60	0	1LV	8	0	我方全體	爆烈	令我方攻擊力＋1LV	棒LV8土LV2炎LV3
菲娜	ナイフ投げ	小刀投射	刀	10	30	3500	200	20%	50%	敵1體	無	快速投擲小刀攻擊	／
	熱血投げ	小刀亂投	刀	28	90	2500	180	10%	10%	敵全體	無	向全方位投擲小刀攻擊	刀LV10
	しびれムチ	麻痺鞭	鞭	15	60	3000	150	20%	15%	敵1體	無	以鞭攻擊令敵人麻痺	／
	ほむらムチ	火炎鞭	鞭	32	75	3000	200	30%	30%	敵範圍	炎	火炎的皮鞭攻擊	鞭LV14炎LV12
	雷帝のムチ	雷帝之鞭	鞭	38	120	9000	450	50%	100%	敵1體	雷電	帶有雷電的皮鞭攻擊	鞭LV24炎LV15風LV15
賈度爾	飛龍斬	飛龍斬	劍	14	60	3000	200	20%	100%	敵範圍	無	在高空飛舞斬擊敵人	／
	大噴火斬り	大噴火斬	劍	24	30	3500	160	10%	30%	敵1體	爆烈	儲存力量施以必殺一擊	／
	龍陣劍	龍陣劍	45	120	5000	250	20%	50%	敵全體	爆烈	在大地上爆發的魔法陣劍法		／
利布	霧隠れ	霧隱術	刀劍射	5	15	0	100	5	0%	自身	無	為自己在戰鬥中高速瞬移	／
	分身斬り	分身斬	刀劍	27	90	5000	300	30%	50%	敵1體	無	以複數的分身斬擊敵人	／
	瞬殺剣	瞬殺劍	刀劍	25	60	9999	100	30%	100%	敵1體	無	可能令敵人即死的攻擊	刀LV16劍LV14
	誘導投	誘導投	射	14	30	3500	250	20%	5%	敵1體	無	對準目標確實的向敵人投刀攻擊	／
	熱血投	熱血投	射	36	75	3500	250	20%	30%	敵範圍	炎	向敵人投擲火炎投球攻擊	射LV12炎LV10
	八方投	八方投	射	40	120	5000	200	10%	50%	敵全體	無	向所有方向投擲飛刀攻擊	／
	ダイスカッター	回轉切割刀	刀劍射	30	90	3500	180	10%	25%	敵1體	無	能在投擲的直線軌道上攻擊敵人	刀LV10劍LV7射LV15
	魔球	魔球	刀劍射	40	60	7500	400	50%	100%	敵1體	無	利布的特殊投球攻擊	刀LV20劍LV18射LV23
	新魔球	新魔球	刀劍射	85	150	9000	450	20%	100%	敵全體	無	超越魔球的最終奧義	刀LV24劍LV25射LV32
美露達	ミルダキック	迴旋飛踢	劍棒斧	16	60	4000	250	20%	30%	敵1體	無	無視遠近的飛腿攻擊	／
	大地割り	大地割斷	劍棒斧	40	120	5000	200	10%	30%	敵全體	無	重擊地面以地震攻擊敵人	／
	ミルダ乱舞	美露達亂舞	劍棒斧	75	150	9000	500	50%	100%	敵範圍	無	美露達最強的究極連續攻擊	／
基多	モゲショット	莫基SHOT	射	14	30	2500	250	20%	5%	敵1體	無	絕對命中一個敵人	／
	モゲ爆弾	莫基爆彈	刀劍射	38	90	9999	150	10%	100%	敵範圍	無	令敵人的IP極限減弱	／
	モゲ注射	莫基注射	刀劍射	45	30	0	45	15	0%	我方1人	無	為同伴肴射而回復SP	／
	ドーピング	興奮劑	刀劍射	20	60	0	1LV	15	0%	我方1人	無	以肴射令同伴一切能力加強	／
	モゲ盗り	盜取ITEM	刀劍射	10	30	0	50	20%	0%	敵1體	無	連續嘗試10次盜取敵人ITEM	／
麗汀	赤い衝撃	赤的衝擊	棒	28	60	7000	400	30%	100%	敵1體	冰雪	華麗的CRITCAL攻擊	／
	魅惑のダンス	魅惑之舞	棒	34	90	0	4	20%	0%	敵1體	地	奪取敵人的MP收為己用	／

解說：

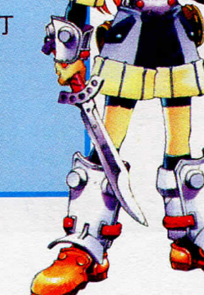
使用角色：祖＝祖迪、蘇＝蘇兒、菲＝菲娜、賈＝賈度爾、利＝利布、美＝美露達、基＝基多、麗＝麗汀

要求：劍＝刀劍、刀＝小刀（田田）、鞭＝皮鞭（田田）、棍＝棍棒（田田田）、斧＝斧頭、射＝射擊

IP攻擊力：代表這招可減慢對手多少IP行動時間（右下角那個表）

CRITCAL機會率：表示這招能CRITCAL機會率

經驗值：有百分率的代表以攻擊敵人後的HP數除以以上百分率，其他則永遠不變



道具一覽表

武器

日文名稱	解釋或音譯	攻擊力	特點
ゼロアックス	零技之斧	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
ゼロ手裏剣	零技手裏劍	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
ゼロソード	零技之劍	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
ゼロナイフ	零技小刀	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
ゼロムチ	零技之鞭	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
ゼロロッド	零技之棒	0	沒有攻擊力的武器，用作特訓之用
破滅のナイフ	破滅之小刀	0	無攻擊力，雖能令COMBO攻擊次數＋3，但會令防禦力－40
オモチャのゆみや	玩具弓箭	5	蘇兒初期的裝備，威力極低
きのぼう	木棒	5	祖迪初期裝備，隨地拾起之物
ぐんのけいぼう	軍用警棍	7	加拉魯軍使用的警棍，棒系武器
てづくりダーツ	鐵製之鏢	7	飛行道具，不用走近敵人攻擊
もっけん	木劍	7	藏在剛仔家中的「精靈之劍」
ぎしきのいしオノ	儀式之石斧	8	單手使用的輕型斧，容易使用
かわのムチ	皮革之鞭	9	牛皮製的鞭子，菲娜初期裝備
くだものナイフ	生果小刀	9	生果刀也可以攻擊敵人嗎？
なまくらがたな	鈍刀	9	拾回來的東西，切割能力極差
きんぞくバット	金屬球棒	10	極容易使用的棒，低價物品
ハンドアックス	重斧	10	比較小巧，但仍令移動力－3
こうふのかなづち	礦工鐵鎚	11	礦工愛用的工具，在某礦山取得
セラミックソード	陶瓷之劍	12	在巴姆製造，相信是名師之作
ていとくのけん	提督之劍	14	幽靈船船主的劍，十分神秘吧！
イバラのムチ	荊棘之鞭	15	帶刺的鞭，攻擊力尚可
かりうどのゆみや	獵人弓箭	16	獵人愛用品，早期極可信賴
グレートソード	巨劍	16	亞利西亞大陸技師的作品
おおナタ	大劈柴刀	18	對植物系敵人特別有效
ハンターナイフ	獵人小刀	18	刀身輕巧，而且攻擊力強
アーミーダーツ	陸軍之鏢	18	隱密作戰時使用的弓箭
アイアンメイス	鐵棒	19	鐵製的重棒，行動力－10
霧裂きのムチ	裂霧之鞭	20	對不定型生物特別有效的鞭子
聖なるメイス	神聖之棒	20	肴有聖力，對幽靈系特別有效
フリントナイフ	火石小刀	20	以特殊礦石製成的小刀
フリントの弓矢	火石弓箭	20	以特殊礦石製成的弓箭
ひさめのゆみや	冰雹之弓	20	冰雪系屬性，可使出魔法沙基亞
アーミーサーベル	陸軍之劍	22	軍方配給予士兵的武器
語り部の杖	語部之杖	22	可防止混亂狀態，攻擊力亦高
木こりのオノ	樵夫之斧	23	對植物敵人特別有效，攻擊力高
突風のナイフ	突風之小刀	24	宿有魔力，攻擊會帶有風屬性
めいとうヒムラ	名刀HIMURA	24	賈度爾的家傳寶刀，極之鋒利
クレップのカマ	古利夫之鐮	25	古利夫兵使用的鐮型的武器
こんぺきのナイフ	紺碧之小刀	25	水屬性，對炎屬性的敵人很有效
とびうおのゆみや	飛魚之弓	25	能放出飛魚型箭的弓箭
ファイヤーロッド	火炎之杖	25	炎系屬性，對水系敵人特別有效
あまぐものつえ	雨雲之杖	26	水屬性，作為道具可使出姆傘
ドラゴンキラー	屠龍刀	26	DRAGON KILLER對龍系特別有效
カフー手裏劍	卡夫手裏劍	26	用利布的家鄉的卡夫金屬製成
れっぷうのムチ	烈風之鞭	27	風屬性，作為道具可使出RUNNER
てんしのダーツ	天使之鏢	28	攻擊的同時能回復使用者的HP
フロッグアックス	青蛙紋斧	28	刻有青蛙花紋的高級品
けんぎょのかたな	劍魚之刀	29	以銳利的劍魚尖刺製成
香木の根っこ	香木之根	33	在戰鬥中作道具使用可解除魔封
大蛇のムチ	大蛇之鞭	33	其攻擊能令敵人中毒
ピヨリンナイフ	維也靈小刀	33	能攻擊敵人腹部達至麻痺作用
ブーメラン	回力鏢	33	卡夫人的狩獵工具，可作二回攻擊
シャドーソード	魅影之劍	34	略重的刀身令移動力－15，即死效果出現率極高
破壊のオノ	破壞之斧	35	作為道具可使出魔法祖卡
毒どくナイフ	毒素小刀	35	極高機會令蟆敵人中毒的小刀
ホームランハンマー	主疊打鐵鎚	36	能令敵人彈得很遠，是解救同伴的好工具
りゅうこつアックス	龍骨斧	38	極之強力，但會令移動刀－10
ギールソード	基路劍	38	以這劍打倒敵人一定會落下寶物
サボテンのトゲ	仙人掌刺	38	只是仙人掌的刺，遊戲後段較弱的武器
アイスピック	小冰錐	38	冰雪系屬性的小刀
次元の杖	次元之杖	38	若選擇的攻擊目標極遠，會自動進行瞬移攻擊
炎の劍	火炎之劍	38	炎系屬性，對水系敵人極之有效，但對火系敵人卻完全無效
アイスブレード	冰之刃	40	冰雪系屬性，對炎系敵人有絕大的攻擊力，作為道具可使出哥努達
サイレントソード	沉默之劍	40	攻擊的同時能封鎖敵人的魔法
モーニングスター	流星鎚	40	移動力－15的重型鞭狀武器
ファイヤーダーツ	火炎之弓	41	炎系屬性，對寒地生物特別有效
まっぷたつのオノ	一刀兩斷之斧	41	攻擊力強，同時亦擁有極強的即死效果
キラキラロッド	閃閃之杖	42	魔女麗汀的最初期裝備，裝備後可加強詠唱魔法的速度
ナマズのヒゲ	娜瑪茲之鬚	43	水屬性的鞭，如其名以植物娜瑪茲製成
ウォーハンマー	戰爭鐵鎚	43	攻擊不高，而且會令移動力－10
マン・ゴーシュ	左手用短刀	44	防禦力＋10的防守重視型武器
破魔の弓矢	破魔之弓	45	只是對幽靈系敵人起作用，不敘用的武器
聖劍ロレンツォ	聖劍洛靈路	49	攻擊的同時能令敵人的防禦LV下降
アサシンダガー	刺客小刀	50	對波士之外的敵人有機會使出即死的一擊，但機會率並非太高
いかずちの劍	雷電之劍	50	雷電屬性，作為道具可使出「雷光」
ラシークハンマー	巨大鐵鎚	50	非常巨型的鎚子，攻擊力高
バスターアックス	巨斧	52	令移動力－25的強力斧頭
ディスカス	鐵餅	53	投擲用的圓盤，對昆蟲系敵人特別有效
帝王のムチ	帝皇之鞭	53	令技威力加強2 LV，配合必殺技雷帝之鞭使用特別強勁
血塗られたナイフ	血染之小刀	55	對人系敵人特別有效的妖刀
将軍の杖	將軍之杖	55	攻擊時能回復使用者的HP
いましめのムチ	綑綁之鞭	56	可令敵人的行動停頓一會兒
命の杖	命之杖	58	在戰鬥中可令裝備者的HP LV加強2級
魔天ブーメラン	魔天回力刀	60	對惡魔系敵人特別有效
神速の小太刀	神速之小太刀	60	擁有與大刀不相上下的攻擊力，作為道具可使出RUNNER
マー棒	毀滅之棒	60	能令魔法威力LV＋2，但瞉覺的這名字……
精霊の杖	精靈之杖	63	戰鬥中作道具使用可使出哈路比路，就算不裝備也該帶在身旁
魔神手裏剣	魔神手魔劍	64	行動力＋20威力最強的手裏劍
ヘルズスパイク	地獄狼牙棒	65	擁有即死效果的最強棍棒，無屬性的它對所有敵人都起作用
光のムチ	光之鞭	65	技威力＋2LV的最強之鞭
大地のオノ	大地之斧	68	爆裂系屬性 的最強之斧，更不會影響移動力！
精霊の剣	精靈之劍	70	最強之劍，攻擊時能回復使用者的HP

防具

日文名稱	解釋或音譯	防禦力	移動力	特點
クイーンヒール	皇后高跟鞋	0	0	裝備後攻擊帶技封效果，用途不大
ビーチサンダル	沙灘鞋	0	15	美露達初期裝備
ガラスのクツ	玻璃鞋	0	20	行動力＋30，女性專用的高跟鞋
おでかけクツ	靚靴	0	30	蘇兒的初期裝備
スニーカー	輕便鞋	0	35	平底輕便球鞋
ピカピカのクツ	閃閃發光的靴	0	35	被打磨得閃閃生輝的靴子
エアスニーカー	AIR輕便鞋	0	48	有氣墊的輕便運動鞋
次元のクツ	次元靴	0	0	攻擊時能自動瞬移向攻擊目標
エプロン	圍裙	1	0	剛仔收藏的「傳説之鎧」
かわのすねあて	皮革護腿	1	17	為防破損而用牛皮製造
けいとのてぶくろ	紡絲手袋	1	0	漂亮的小手袋，蘇兒初期裝備
ゴムながグツ	橡膠水靴	1	20	雨天必備之用品
てつなべ	破鐵鍋	1	0	剛仔收藏的「勇者之頭盔」
ナベのフタ	鍋蓋	1	0	剛仔收藏的「光之盾」
ハンターブーツ	獵人靴	1	30	獵人狩獵時使用的靴子
まないた	切菜板	1	0	正式進入冒險便不要再用了
リボン	絲帶	1	0	女孩子專用的髮飾，幾乎沒有防禦效果
おでかけふく	靚衫	2	0	蘇兒的初期裝備
かわのグローブ	皮革手套	2	0	為防破損而用牛皮製造
ゴーグル	滑雪眼鏡	2	0	祖迪愛用的滑雪眼鏡
ふわふわリボン	煎蛋絲帶	2	0	有煎蛋作裝飾的絲帶頭飾
ぼうけんふく	冒險服	2	0	一般冒險者敘用的服裝
アーミーブーツ	陸軍靴	2	15	軍方配給的皮靴
あんぜんヘルム	安全頭盔	3	0	在洞穴時使用的安全頭盔
オークのタテ	奧古之盾 .	3	0	怪物奧古們最信賴的盾牌
かみかざり	髮飾	3	0	菲娜最初的裝備之一
さぎょうぎ	作業服	3	0	厚布製造，有尚可的防禦力
不思議な木グツ	不思議木靴	3	0	雖不能增加移動力，但被攻擊後會自動瞬移



かいどハット	海賊帽子	4	0	付有海賊骷髏頭標記
かいぞくほうし	加速帽子	4	0	防禦力比頭盔更好的帽子
カウボーイハット	牛仔帽	4	0	牛仔們最愛的帽式
スポーツウェア	運動裝	4	0	緊貼身型的衣服，防禦力不俗
ふるびたエロイ	古董鎧甲	4	0	已經失去原有防禦能力的古董
ひりゅうのクツ	飛龍之靴	4	5	以飛龍皮製造，十分貼身
マッハブーツ	馬赫皮靴	4	30	最適合行動力弱的角色
こうあのテタ	甲殼之盾	5	0	以新巴姆附近龜型獸的甲穀製成
登山帽	登山帽	5	0	以毛皮製作，專門應付山上惡劣的天氣
ひりゅうのこて	飛龍護手	5	0	以飛龍皮製造，十分耐用
忍びのわらじ	忍者草鞋	5	20	防禦力不高，但速度尚可
ウラギのクツ	兔子靴	5	30	莫基族的物品，難道基多真是白兔？
虹のハイヒール	彩虹高跟鞋	5	0	被敵人攻擊時有機會瞬移回避
こうらのタテ	竹鎧甲	6	0	輕巧而防禦力高的竹製防具
むねあて	護胸	6	0	鐵製的護胸，擁有很高的防禦力
エスカルゴの盾	艾斯卡魯哥之盾	7	0	以蝸牛甲殼製成
兵士の服	兵士之服	7	0	加拉魯軍人的標準制服
パールのカブト	珍珠頭盔	7	0	以珍珠製造，十分美麗
ウィングブーツ	羽翼靴	7	50	不用多說的上好貨色
シエルアーマー	甲殼鎧甲	8	0	以動物甲殼製造
ウアイがいのタテ	奧亞貝之盾	8	0	以貝殼製成的盾牌
鉄のバンダナ	鐵頭巾	8	0	達靈送給美露達的物品
かんじき	雪靴	8	10	在寸步難行的雪山中行動自如
オーガブーツ	食人魔靴子	8	20	鬼怪們最普遍的裝備
士官の服	軍官之服	9	0	十分得體的軍用服裝
キノコのタテ	草菇盾	9	0	毒、疫病抵抗力＋1LV
ストーンヘッド	石帽	9	0	重量十足，被敵人攻擊也不會被彈開
妖精のロープ	妖精之繩	10	0	混亂、睡眠抵抗力＋2LV，而且防禦力亦高
カエルシャツ	青蛙恤	10	0	水系屬性＋1LV
忍びの服	忍者服	10	0	只是卡夫之里村民的便服，不太可靠
戦いのビキニ	戰鬥比堅尼	10	4	攻擊加＋4，露出度十分之高，滿色的…
パワーシールド	力之盾	10	0	防禦力不高，但可增加7點攻擊力
ウルフブーツ	狼皮靴	10	40	以狼皮製造，穿後十分溫暖
きみょうなぼうし	奇妙鎧甲	11	0	在攻擊敵人時自動瞬移
おおよろい	大鎧甲	12	0	碩大的鎧甲，賈度爾初期裝備
けんぎょのヨロイ	劍魚之鎧	12	0	以劍魚骨製成，十分堅固
ドクロのカブト	骷髏頭盔	12	0	以不吉利的頭骨製造
アギハ帽子	毛蟲帽子	12	0	混亂抵抗力＋3LV，但很難得到
わりがわのコテ	鱷魚皮盾	12	0	以鱷魚皮製造，輕巧而耐用
まきょうのタテ	魔鏡之盾	13	0	有時候會反彈敵人的通常攻擊
羽根付きターバン	羽翼頭巾	13	0	只有麗汀能裝備的物品
鉄ゲタ	鐵屐	13	0	純為增加攻擊力的重型屐，攻擊力＋20
ひりゅうのベスト	飛龍背心	14	0	炎抵抗力＋2LV，防禦力亦高
スカルアーマー	骷髏鎧甲	15	0	以骨頭製造的裝甲
神秘の仮面	神秘之面具	17	0	裝備後可減少IP等待時間，必購物品
カメレオンアーマー	變色龍鎧甲	18	0	被敵人攻擊時有機會瞬移回避
くさりかたびら	鏈子甲	19	0	卡夫之里的戰鬥服，忍者用品
ラァファ花のタテ	拿化花之盾	19	0	魔法威力＋1LV
ガントレット	寬口手套	20	0	可加強10點攻擊力的騎士用品
オーガヘルム	食人魔皮帶	20	-10	付有角的惡鬼頭盔，移動力－10
魔法の手袋	魔法手袋	20	0	純白色的小手袋，沒有特別效果
サボテンアーマー	仙人掌鎧甲	21	0	技封抵抗力＋3LV，打倒仙人掌人才可得到
月影の盾	月影之盾	21	0	冰雪抵抗力＋2LV，登山必需品
デスマスク	暗黑鎧甲	22	0	受傷時會令SP回復，邪道之物
天使の帽子	天使之帽子	23	0	裝備後在戰鬥中可不斷回復少量HP
魔導師の服	魔導師之服	23	0	全屬性魔法抵抗力＋1LV，麗汀的初期裝備
まほおロープ	魔法繩索	23	0	全屬性魔法抵抗力＋1LV
ひかりのコテ	光之鱗	25	0	全屬性魔法抵抗力＋1LV
ミンクのコート	水貂皮大衣	25	0	冰雪抵抗力＋LV5，穿後極之溫暖
デスマスク	死亡面具	26	0	防禦力高，而且可減少IP等待時間
男のハチマキ	男兒之鉢卷	28	0	男性角色專用的頭巾，攻擊力＋15
モゲの服	莫基服	30	0	小巧的莫基族服裝，在莫基族中算是名牌
まほおロープ	魔王繩索	32	0	全屬性魔法抵抗力＋2LV
ウォーリアーメイル	戰士鎧甲	32	0	技封抵抗力＋3LV，優秀的鎧甲
オーラアーマー	奧拿鎧甲	35	0	技威力LV＋1，貴價的高級品
フェアリーティアラ	妖精三角冠	35	0	令20點威力以下的攻擊無效化
ホーリークラウン	神聖皇冠	38	0	能減少IP等候時間的皇冠
太陽之衣	太陽之衣	45	0	能減少IP等候時間
せえれえのタテ	精靈之盾	45	0	全異敘狀態抵抗力＋4LV

飾物

日文名稱	解釋或音譯	攻擊力	防禦力	移動力	特點
かぜのごふ	風之護符	0	0	0	風系抵抗力＋4，對風系攻擊抵抗力高
スネークピアス	蛇之耳飾	0	1	0	毒抵抗力＋3
ひすいのチャーム	翡翠手鐲	2	0	0	菲娜衫期裝備
ママのおまもり	母之護身符	0	2	0	蘇兒母親的遺物，是她的精神的支柱
ルーンのゆびわ	古文字指環	0	1	0	IP等候時間少量減短
ゆうきのバッジ	勇氣之徽章	0	0	2	是祖迪父親的遺物
いのしえのメダル	古舊的徽章	0	0	0	裝備後攻擊時可回復少量SP
光神の守り	光神守護符	0	0	0	全屬性魔法抵抗力＋1LV
士官パッジ	士官軍章	0	0	0	裝備後行動力＋15
神木の守り	神木守護符	0	0	0	各種必殺技的SP使用量－2
つけもの石	漬物石	0	0	0	被敵人攻擊也不會被彈開
曲玉	曲玉	0	0	0	睡眠、混亂抵抗力＋2LV
マヒのごふ	麻痺之護符	0	0	0	裝備後可防止麻痺狀態
あまがっぱ	雨合羽	0	0	0	裝備後可防止睡眠狀態
きんのカエル	銀之青蛙	0	0	0	魔封、技封抵抗力＋3
こんらんのごふ	混亂之護符	0	0	0	裝備後可防止混亂狀態
しんりんのごふ	森林之護符	0	0	0	對風系攻擊抵抗力＋2LV
せんぞのまもり	先祖守護符	0	0	0	疫病抵抗力＋4LV
そくしのごふ	即死之護符	0	0	0	裝備後可防止即死
ほのおのごふ	炎之護符	0	0	0	炎系抵抗力＋4LV
まがんせき	魔眼石	0	0	0	裝備後可加快唱詠魔法的時間
まけんしのめもり	魔劍士守護符	0	5	0	全屬性魔法抵抗力＋1LV
みきわめメガネ	見極眼鏡	0	0	0	CRITCAL抵抗力＋2LV
やまいのごふ	疫病之護符	0	0	0	疫病抵抗力＋3LV
れんぞくだま	連續玉	0	0	0	COMBO攻擊次數增加1次
アンクレット	短襪	0	0	30	給行動慢的同伴使用吧
エナジーリング	能量指環	0	0	0	攻擊時能同時回復SP
会心玉	會心玉	0	0	0	CRITCAL攻擊次數增加1次
黒帯	黑帶	0	0	0	技威力＋2LV
混乱のリュート	混亂之魯特琴	0	0	0	令一個敵人混亂，可多次使用
スカラベ	甲蟲護身符	0	0	0	毒、疫病、麻痺抵抗力＋4LV
耐火マント	耐火披風	0	0	0	炎系抵抗力＋2LV
タータンリング	泰坦指環	5	0	0	刻有不可思議的圖案
タマムシの守り	七色守護符	0	10	0	七種顏色都閃閃發光
タリスマン	辟邪物	0	0	0	能疆令一切抵抗能力上昇，幻之名物
土の護符	土之護符	0	0	0	土系抵抗力＋4LV
ハリケーンベルト	颱風皮帶	0	0	0	能將行動力＋50
秘技の指輪	秘技之指環	0	0	0	必殺技威力＋3LV，在波士戰極有用
武神の守り	武神守護符	0	0	0	完全防止技、魔封，更可使出魔法利夫尼斯
吹雪の守り	冰雪之護符	0	0	0	冰雪系抵抗力＋2LV
水の護符	水之護符	0	0	0	水系抵抗力＋2
アストラルの奇蹟	亞士拉努的奇蹟	0	0	0	裝備後，個人可在戰鬥中取得2倍的武器經驗值
怒りの指輪	憤怒指環	0	0	0	裝備它後受到攻擊的話可回復大量SP
稲妻の護符	雷電之護符	0	0	0	雷電系抵抗力＋2LV
エーテルの奇蹟	亞狄努之奇蹟	0	0	0	裝備後，個人可在戰鬥中取得2倍的魔法經驗值
カウンターリング	反擊指環	0	0	0	可將敵人的普通攻擊反去，威力不大
鎖のピアス	鎖之耳飾	10	0	0	技封的抵抗力＋3LV
神秘のペール	神秘皮帶	0	0	0	所有異常狀態抵抗力＋3LV
ンニックベルト	超音速皮帶	0	0	0	能將行動力＋70，超級強勁
爆裂の護符	爆裂之護符	0	0	0	爆裂系抵抗力＋2LV
ホーリーリング	神聖指環	0	10	0	全屬性魔法抵抗力＋2LV
魔封之護符	魔封之護符	0	0	0	裝備後可防止魔封狀態
幻のシルク	幻之絲綢	0	0	0	冰雪系抵抗力＋4LV
技封じの護符	技封防避符	0	0	0	裝備後可防止技封狀態
エネルギーチャーム	能量吸收器	0	0	0	裝備後所有必殺技的SP用量也會減半

一般道具

名稱	解釋或音釋	用途
おかしセット	糖果套裝	令我方1人回復10點HP
きずくすり	傷藥	令我方1人回復40點HP
きゅうきゅうセット	急救套裝	令我方全體回復160點HP
さかなのひもの	魚乾	令我方1人回復40點HP
さっちゅうはなび	殺蟲煙花	向一定範圍內的敵人施以攻擊力60的攻擊，對昆蟲系敵人特別有效
スミルナそう	手榴彈	向一定範圍內的敵人施以攻擊力30的攻擊，對炎系系敵人特別有效
せきたんアメ	石炭糖	令全體敵人防禦力－1LV
たけのこ	竹筍	令我方1人回20點HP
ダイナマイト	黃色炸藥	向一定範圍內的敵人施以攻擊力70的炎屬性攻擊
どくけしそう	解毒草	令我方1人解除中毒狀態
ドリームドリュフ	夢幻飲料	令1名敵人進入混亂狀態
なんごくバナナ	南國香蕉	令我方1人回復12點HP
ほしにく	肉乾	令我方1人回復60點HP
ミマナエッグ	MANAEGG	可在道具店換購魔法
まもりのたね	守護之種	令我方1名同伴「體力」＋1
やくそう	藥草	令我方1人回復15點HP
ヨミのふっかつやく	有美之回復藥	令我方1人解除戰鬥不能狀態
青い菂	青之藥	令我方全體回復全LV20點MP
ウルトラドリンク	超級飲料	令我方全體回復20點SP
營養ニンジン	營養飲料	令我方1人回40點HP
黃色の菂	黃色之藥	令我方1人回復30點SP
気付け菂	喚醒藥	令我方1人解除混亂狀態
雜草	雜草	令我方1人回1點HP
白いサルファ草	白色沙路化草	令我方1人回35點HP
真紅の秘薬	真紅之秘藥	令我方全體回復150點HP
信賴のきずな	信賴之羈絆	在戰鬥中令我方1人的IP行動力加強
生命の種	生命之種	令1名同伴的「HP值」＋3
速攻の種	速攻之種	令1名同伴的「速度」＋1
たき木の火種	木柴之火種	向一定範圍內的敵人施以攻擊力80的攻擊，對植物系敵人特別有效
力の果実	力之果實	令1名同伴的「力量」＋3
ちからのたね	力之種	令1名同伴的「力量」＋1
チョルラの花	佐魯拉之花	令我方1人回復LV1的3點MP
バオバブの実	巴奧巴夫之果實	令我方1人回復LV2的4MP
走りの果実	走力之種	令1名同伴的「走力」＋3
バモーの実	哈姆之果實	令我方1人回10點SP
ヘナヘナ草	希拉希拉草	令1名敵人攻擊力－2LV
秘技の解呪	秘技之解咒	令我方1人解除技封狀態
秘技の種	秘技之種	令1名同伴的「SP值」＋2
包帯	包帶	令我方1人回50點HP
魔法の解呪	魔法之解咒	令我方1人解除魔封狀態
魔法のランプ	魔法之燈	令我方1人回復全LV的2點MP
マヒなんこう	痲疹軟糕	令我方1人解除痲痺狀態
ミラクルドリンク	奇蹟飲料	令我方全體回復全LV的5點MP
ムーニャの巻き物	姆拿之卷	在戰鬥中使用1次姆拿魔法
無音のオーブ	無音之爐	令1名敵人進入魔封狀態
ライガの巻の物	雷光之卷	在戰鬥中使用1次雷光魔法
あかいろクレヨン	紅色蠟筆	使用者可得到蘇兒3分1的炎系魔法經驗值
うちかたえにっき	射擊日記	使用者可得到蘇兒3分1的射擊武器經驗值
おんせんココナッツ	溫泉椰子	令我方1人回80點HP
かまいたちのしょ	鐮鼬之書	向全體敵人施以攻擊力100的風屬性攻擊
けんのごくいしょ	劍之極意書	使用者可得到賈度爾3分1的刀劍武器經驗值
げんきそう	元氣草	令我方1人回復80點HP
こんぺきのひやく	紺碧之秘藥	令我方全體回復全LV的20點MP
シャキアのしょ	沙基亞之書	在戰鬥中使用1次沙基亞魔法
シャキードのしょ	沙基多之書	在戰鬥中使用1次沙基多魔法
せいか	聖歌	向一定範圍內的敵人施以攻擊力70的攻擊，只對幽靈系敵人有效
せいめいのかじつ	生命果實	令1名同伴的「HP值」＋10
そらいろクレヨン	天藍色蠟筆	使用者可得到蘇兒3分1的風系魔法經驗值
たたきかたえにっき	棒擊日記	使用者可得到蘇兒3分1的棍棒武器經驗值
ちゃいろクレヨン	茶色蠟筆	使用者可得到蘇兒3分1的土系魔法經驗值
つちのごくいしょ	土之極意書	使用者可得到賈度爾3分1的土系魔法經驗值
トドイカのキモ	海豚肝	令我方1人回復20點SP
なないろこんぶ	七色昆布	令我方1人回復100點HP
なみだのほうせき	淚之寶石	令我方1人回復3點SP，可多次使用
ノロノロそう	利羅利羅草	令全1名敵人移動力－2LV
パワーキノコ	力量草菇	令1名同伴的「攻擊力」＋3
ばんのうやく	反應藥	令我方1人的不良狀態復原
ひのごくいしょ	炎之極意書	使用者可得到賈度爾3分1的炎系魔法經驗值
ふっかつのひせき	復活之秘藥	擁有者若在戰鬥時戰死可自動復活1次
マッスルキノコ	肌肉草菇	在戰鬥中令一定範圍內的同伴移動力＋3LV
まりょくのかじつ	魔力之果實	令1名同伴的「全LVMP值」＋2
まりょくのたね	魔力之種	令1名同伴的「全LVMP值」＋1
ミケロマのまきもの	美基路瑪卷物	使用後可得到魔法美基路瑪的相同效果
みずいろクレヨン	水色蠟筆	使用者可得到蘇兒3分1的水系魔法經驗值
らくらいのまきもの	落雷之卷物	向一定範圍內的敵人施以攻擊力70的雷電屬性攻擊
ワクチン	疫苗	令我方1人解除疫病狀態
黃金の秘薬	黃金之秘藥	令我方全體回復30點SP
音速のクルミ	音速合桃	令1名同伴的「行動力」＋2
奇蹟の天秤	奇蹟之天秤	持有這道具時，戰鬥所得到的金錢可增加2倍
草餅	草餅	令我方1人回復80點HP
グラギンの書	古拉基之書	向一定範圍內的敵人施以攻擊力70的土屬性攻擊
高価な宝石	高價寶石	除可賣得高價外別無它用
シャキアの巻き物	沙基亞之卷物	向1名敵人施以攻擊力120的冰雪攻擊
全能果実	全能果實	「力」「體力」「速度」「走力」各＋3
テクテク草	基古基古草	令全體敵人移動力－3LV
トルテの草笛	多魯狄草笛	令我方全體解除睡眠狀態
ハチミツ	蜂蜜	令我方1人回復100點HP
光の円すい	光之圓	令我方1名同伴在一定時間內不會受傷
ヒューイの巻き物	WIND之卷物	向一定範圍內的敵人施以攻擊力50的風屬性攻擊
ライガの巻き物	雷光之卷物	向一定範圍內的敵人施以攻擊力180的雷電屬性攻擊
雷神の怒り	雷神之怒	向全體敵人施以攻擊力120的雷電屬性攻擊
駆け足のクルミ	驅足草菇	在戰鬥中令一定範圍內的同伴移動力＋2LV
がまんのクルミ	我慢草菇	在戰鬥中令全體同伴攻擊力暫時＋2LV
黒いマニキュア	黑色瑪利基亞	在戰鬥中令1名同伴攻擊力暫時＋3LV
原始肉	原始肉	令我方1人回復150點HP
スモークサーモン	煙三文魚	令我方1人回復75點HP
精霊の秘薬	精靈之秘藥	令我方全體全LVMP完全回復
全能の種	全能之種	「力」「體力」「速度」「走力」各＋1
叩きまくりの巻	棒擊之卷	使用者可得到美露達3分1的棍棒武器經驗值
秘技の果実	秘技之果實	令1名同伴的「SP值」＋5
まっぷたつの巻	一刀兩斷之卷	使用者可得到美露達3分1的斧頭武器經驗值
魔法のルージュ	魔法口紅	在戰鬥中令1名同伴行動力暫時＋3LV
みなぎるクルミ	漲滿草菇	在戰鬥中令1名同伴攻擊力暫時＋2LV
めった斬りの巻	斬滅之卷	使用者可得到美露達3分1的刀劍武器經驗值
モゲの教え1	莫基錦囊1	使用者可得到基多3分1的小刀武器經驗值
モゲの教え2	莫基錦囊2	使用者可得到基多3分1的刀劍武器經驗值
モゲの教え3	莫基錦囊3	使用者可得到基多3分1的射擊武器經驗值

劇情道具

ガンツのカギ	剛仔之匙	用來打開剛仔家中的寶箱取「精靈之劍」
しょうかいじょう	介紹狀	巴魯記念博物館館長介紹祖迪到遺跡參觀的信
クララへのてがみ	古拉拉的信	祖迪為巴姆街民家2的居民送到新巴姆的信
せいれいせき	精靈石	祖迪父親的遺物，除了是遊戲的重要道具外，在戰鬥中亦可使用
知恵メダル	智慧之徽章	在沙多路遺跡麗汀交給祖迪的重要道具
さかばのカギ	酒場之匙	用來打開酒場的大門
ジンのサイフ	占的錢包	將它送到歷克礦山，占便會送你渡航船之通行証
とこうせんのパス	渡航船之通行証	擁有它才可登上巴姆港的渡航船
リリィのブローチ	莉莉的信	祖迪出門到新大陸冒險時，母親寫給冒險會會長的信
せんしつのカギ	船室之匙	用來打開船長室的鎖匙在渡航船船員手上
霧よけの実	驅霧果	要在路古取得它才可穿越霧之樹海
光神の酒	光神之酒	路古村村民用來祭神的酒，飲用後村民才會承認你是同伴
赤いサルファ	紅色沙路化草	在藥草之山只有一珠的靈藥，要取得它醫治尼路的病
マスターキー	MASTER KEY	加拉魯軍前線基地的主匙，擁有它可在基地通行無阻
密室のカギ	牢室之匙	用來打開加拉魯軍前線基地內的牢獄
スーのクツ	蘇兒的靴	蘇兒在世界盡頭掉落飛龍之谷，祖迪只找到她的靴子…
勇者のやり	勇者之槍	在月雨之塔取得的長槍，有令毒雨停止的能力
勇者の	勇者之手環	帝陀村民承認祖迪是勇者的信物，而他將手環轉送菲娜
ぎんのカギ	金之匙	打開神隱之山前路的必須品
きんのカギ	銀之匙	打開神隱之山前路的必須品
てんそうのたま	轉送之玉	利用它配合神隱之山的轉送裝置可轉移到心目中的地方
知識の角	知識之角	利努族三大賢者之一的多靈的知識泉源，幫他取回可得知重要的情報
戦士のカギ	戰士之匙	打開戰士之墓場地下四階以西的鎖匙
戦士の魂	戰士之魂	在戰士之墓場得到的物品，共4件的它實際用途仍然粗明
ガイアの芽	佳雅之芽	謎之生物佳雅的幻芽，是極之危險的物品
知識のメダル	知識之徽章	在哲路巴度遺跡取得的另一件重要道具



BLAZE & BLADE
齊齊尋寶，齊齊玩

ARPG　MPLY　MEM
製造商：T&ESOFT　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：3-15 BLOCK
PlayStation

TEXT：MS

基礎知識編

操作方法

○掣	使用特殊技能
×掣	跳躍
□掣	攻擊
△掣	呼出ICON
L1掣	視點向右回轉
R1掣	視點向左回轉
L2掣	視點向下移
R2掣	視點向上移
L1掣＋R1掣	拉遠視點
L2掣＋R2掣	拉近視點
L1掣＋L2掣	開關自動追踪視點
R1掣＋R2掣	將北方定為畫面的上方
SELECT掣	使用魔法
START掣	呼出主畫面

ICON說明

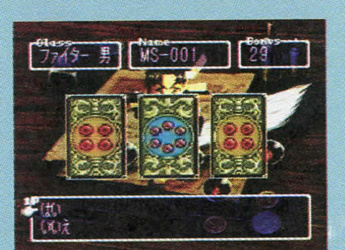
	◆武器	轉換武器裝備
	◆防具	轉換防具裝備
	◆盾	轉換盾裝備
	◆飾物一	轉換飾物一裝備
	◆飾物二	轉換飾物二裝備
	◆ITEM	使用ITEM
	◆魔法	轉換裝備的魔法
	◆藥草	使用藥草（只有HUNTER才可使用）
	◆LEAD	轉換隊伍LEAD

遊戲開始的方法

一）首先在角色製作處（キャラクター作成）選擇自己喜歡的角色，總共有八類不同職業，每種職業均有不同的特性，而男和女的能力值是沒有分別的。選好後就改個名字給他（她），然後選擇角色説話時的語氣和屬性。



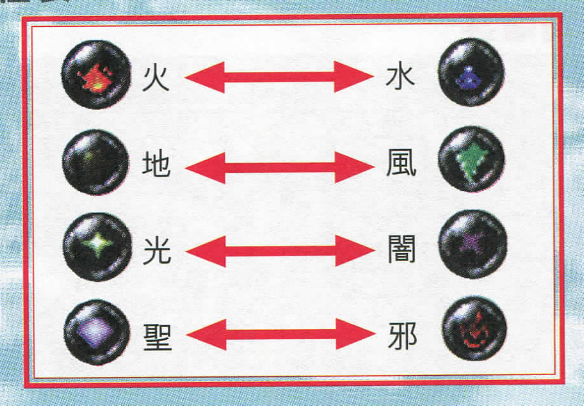
二）接着計算他（她）的能力值的BONUS。注意這裏有三張紙牌，按○掣開牌，牌上的點數最大是六點，最高可取得18點，若是玩者對其點數不滿，是可以重新來過，直到滿意為止。



三）認為點數OK時，就可將其取得的BONUS加上角色的基本能力值，這對角色日後的成長是有很大的影響，將所有點數加上後，就記錄在SAVE卡上，從此玩者就用這個角色作戰，當然玩者是可製作多個角色啦！



屬性表



可選的角色

註：基本能力值的數字跟以下來看
腕力/ 知力/ 精神/ 敏捷/ 體力/ 魔力/ 運氣


男　女

職業：FIGHTER（戰士）
能力：無
基本能力值：13/ 8/ 8/ 9/ 11/ 8/ 9
特殊技能：用盾防禦物理攻擊


男　女

職業：HUNTER（獵人）
能力：可見到隱藏通道
基本能力值：12/ 8/ 9/ 10/ 11/ 8/ 9
特殊技能：使用道具


男　女

職業：THIEF（盜賊）
能力：可開啟簡單的鎖
基本能力值：10/ 8/ 9/ 13/ 9/ 8/ 12
特殊技能：行走時可DASH

男　女

職業：DWARF（矮人）
能力：將岩石破壞
基本能力值：14/ 8/ 9/ 8/ 15/ 8/ 9
特殊技能：用盾防禦物理攻擊


男　女

職業：PRIEST（僧侶）
能力：無
基本能力值：9/ 10/ 13/ 9/ 8/ 13/ 11
特殊技能：使用回復系的魔法


男　女

職業：ELF（妖精）
能力：解開弱的封印
基本能力值：11/ 10/ 10/ 9/ 9/ 12/ 9
特殊技能：使用魔法使的魔法


男　女

職業：WIZARD（巫師）
能力：無
基本能力值：8/ 13/ 12/ 9/ 8/ 14/ 10
特殊技能：使用魔法使的魔法



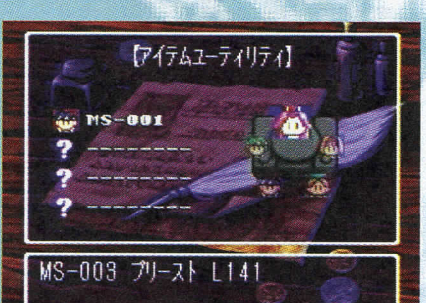
男　女

職業：FAIRY（小妖精）
能力：不會受到地面攻擊的傷害
基本能力值：6/ 10/ 10/ 13/ 6/ 11/ 16
特殊技能：使用妖精的魔法

要如何交換寶物

基本上這遊戲是不能交換任何寶物，要將自己取來的寶物交給其他戰友的話，必須以拍賣的型式來交換。所謂拍賣，即是價高者得。那就要看看自己有沒有錢了。

若玩者要取得對方的武器，首先選擇ITEM UTILITY（アイテムユーティリティ）中的AUCTION，然後讀取自己角色的記錄和對方的記錄，待對方將賣出的物品拿出，若是適合自己用就以高價買入，當然是價高者得，當完成了買賣後就將現在的記錄再記錄一次，這樣就可使用買回來的武器了。（註：只能買賣武器）



◆先讀取記錄



◆價高者得

如何使用魔法？

如果玩者選用了可以使用魔法的角色，那便可在設定的畫面中裝備已學會的魔法，按下○掣直接發出魔法，又或在戰鬥中按着SELECT掣不放，再輸入魔法的指令，之後放開SELECT掣便可。而魔法指令可在設定的畫面中看得到。


◆看！是魔法攻擊

序章

在姆保尼亞大陸（ムーブレシア）的北部，有一塊叫霍尼亞（フォレシア）的地方，這裏充滿大自然的氣息，而且還有「魔導」的文明存在，這稱之為「魔導」的文明是由擁有強大力量的十二位賢者操控。由於有這魔導力量支配了大自然，使到人人都抱有希望，相信這個安定的世界可永遠延繼下去。

可是，相信這個安定的世界的人開始尋求力量，這種可怕的欲望使到魔導力量暴走，這個繁榮的世界因此在一夜間消失⋯

直到現在，人們都稱此地為「禁斷之地」，在這裏只留下數多個遺跡和因魔導力量暴走而生的魔物。由於這裏有一個「遺跡裏有不少寶藏」的轉言，令到不少冒險家都向這個「禁斷之地」進發，各自尋求自己的夢想⋯

冒險由宿屋開始

遊戲一開始就在宿屋裏行動，這裏是全遊戲中最安全的地方，不論是記錄遊戲進度、回復體力，甚至是寶物鑑定都會在這裏進行，而且在宿屋的1F，有一個集結不少冒險家的酒場，玩者可在這裏得到不少情報，由於這遊戲並沒有限定要去的地方，故此可以打探好情報後才決定到那裏冒險。若果玩者在遺跡裏取得太多寶物，是可將不用的寶物放進自己房間的寶箱裏，另外HUNTER專用的草藥，可在1F的小女孩中買取，千萬不要忘記啊！




◆在2F的房間裏，可找到寶物鑑定師。


◆在酒場裏有各種的情報。

初段冒險編

QUEST 1——遺跡之森



1）在MAP 1（即湖畔的草原）的右下方，經過淺水到盡頭，在一個小沙灘上有個可像，稱為「稱號石像」，在那裏調查後，將玩者可因應擊倒敵人的數目而取得稱號。



2）在MAP 1的上方，將山丘上中央的石像推開，當打倒中BOSS後可經魔法陣返回此處。



3）在MAP 4（沼地）的右下方，將木欄擊破後繼續前進。



4）進入MAP 5（森）的左方小屋內，取得「地下室之鍵」，然後進入小屋內的地下室取「伐採場之鍵」。



5）利用「伐採場之鍵」來到MAP 6（伐採場），在中央處找到一位受了重傷的人，與他談話後可向上行打中BOSS。

秘密？！



在MAP 5的左方小屋旁邊，有一條柱和一個井，在柱的頂部有閃光，其實那閃光就是「熊之鍵」的所在，取得它必須二人合作才可（即二人玩），PLAYER1跳進井中，PLAYER2則在井旁調查，按其中一個答案，直到PLAYER1彈上半空，由PLAYER1落地時取得，取得此鍵是可到小屋內的地下室打開黑寶箱。

中BOSS攻略法



首先將BOSS兩旁的大熊擊倒，然後小心回避牠的突擊，在牠停頓之際才攻擊牠，最好就以二人與牠戰鬥（即二人玩），一負責引開牠注意，另一就以魔法攻擊牠。擊倒牠後取得「奇妙石版」。

之後又怎樣？

由於之後MAP中的敵人LV過高，可先到別處，待角色有約150的LV才回來繼續下去，玩者可在MAP 2（湖畔的艇仔小屋）乘船前進。



QUEST 2——廢坑



1）首先來到MAP 2（地下2階），經過一個閉塞的井，沿着右方通道來到右方取得空瓶。



2）進入MAP 2的右上方房間，這裏佈滿了發光菁苔，行進房間內，就會自動將發光菁苔放入空瓶內。



3）若玩者的隊伍有DWARF，就可返回閉塞的井中，利用他的特殊技能打通閉塞的井，就這樣可使空瓶載滿水。至於沒有DWARF在隊伍時，就到地圖的右下方盡頭，跳進河裏而取得水。

秘密？！



在MAP 3（地下3階）下方的大瀑布中，在爛木橋上有「黑塗之鍵」，可是要取得此鍵，必須二人合作才可，PLAYER1到橋上取鍵後不動，PLAYER2則由橋旁跳到浮台，配合時間來前進，以免有拉畫面的情況出現，當PLAYER2跳到控捍前，將它拉下就可。

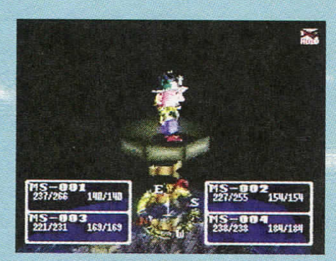
中BOSS攻略法



當隊伍來到MAP 5（地下5階）的中央處，就會遇上中BOSS，攻擊牠的方法很簡單，與牠作遠距離戰，最好以水系的魔法攻擊牠，不用多久就可取勝。勝利後的禮物就是第一塊石版。

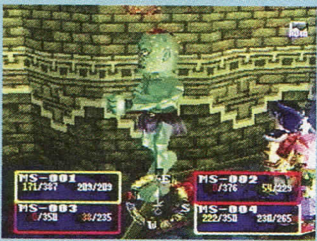


4）當取得三塊可版和隊伍平均有LV70時就可打開MAP 5的結界。

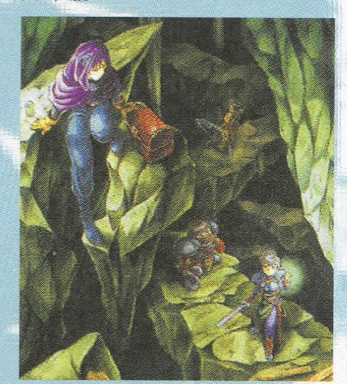


5）在MAP 9（地下9階）之中，有不少跳台來轉送玩者到上層或下層，玩者必須利用這些跳台來前進，從而到達廢坑的最深處。

BOSS 攻略法



這BOSS的特徵是善於近距離戰，而且他的攻擊力強得驚人，最好就是以風系的魔法攻擊他，若是以二人合作戰鬥就更加好，另外，千萬不要中他的減防禦的魔法，否則是很難取勝。





5）利用「赤之鍵」和「青之鍵」打開左上和右上的開，以最快速時間接觸赤水晶和青水晶。



6）然後來到MAP 3（3階）的右方房間開動裝置和弄跌旁邊四塊木版。之後將巨大水晶弄跌，再回右方房間關閉裝置。

中BOSS 攻略法



依照以上的做法不久就回到MAP 4，沿路行到最北方的房間，就會遇上這裏的中BOSS。對付他的方法很簡單，由於他的屬性是闇，以光系魔法來攻擊他，而戰士則與他作近距離戰，打敗他後就可取得石版。

QUEST 3——古之塔



1）進入古之塔的MAP 1（1階）後，先向上前進（即向北方），到達最北的房間，轉動牆上的兩個螺絲。



3）來到MAP 2（2階）後，到東、南、西、北的房間內拉下控掣。



2）在MAP 1中，總共有八顆水晶，把它們推到有陽光照射的地方，就可打開上二樓的結界。



4）在MAP 2的中央跌到MAP 4（地下2階），然後向南走到MAP 5（地下1階），來到MAP 5後先後到左下和右下取得「赤之鍵」和「青之鍵」。

QUEST 4——死者之迷宮



1）首先到MAP 1（地下1階）的左上的房間，調查綠色的棺材，就可取得「十字架之鍵」。



2）取得「十字架之鍵」後，到MAP 1的中央處，調查屹立在中央的巨柱。



3）來到MAP 2（地下2階），這裏暫時一隻魔物都沒有，向右上方的房間前進，取得「祭壇之像」。



4）將剛才取得的「祭壇之像」放在小祭壇上，魔物立即出現在眼前。



5）不久來到MAP 3（地下3階），到左方的房間會見到一個神父的亡靈，與他說話後取得「倉庫之鍵」。



6）然後到最左方打開倉庫，拉動控掉使水流走。



7）再到右上方找另一個亡靈說話，接着到左方的通道到MAP 4（聖水淨化室）。



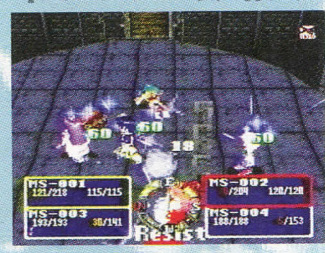
8）來到MAP 4找尋四個淨化室，按下淨化機，就可以返回神父的亡靈之處。

秘密？！



在MAP 1的左方，有處開不到的門，在另一條走廊的盡頭卻有一個開關掣，這時需要二人合作才可通過的，首先PLAYRER1到開關掣的前方，而PLAYER2就在門前等待，待PLAYRER1拉下開關掣時，門就會打開。

中BOSS攻略法



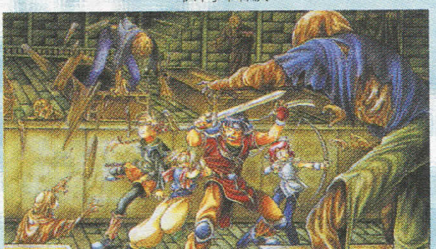
經過MAP 4的通道，來到MAP 5的中央打中BOSS，要戰勝他是有一個方法，就是由PLAYER1引開他注意，然後PLAYER2就向他使用魔法攻擊。

9）必須取得四個或以上的石碑和隊伍LV達80以上才可打開MAP 5的結界。

BOSS攻略法



對付他的方法，最好以光系魔法來攻擊他，而戰士則與他作近距離戰，打敗他後就可取得石版。



QUEST 5——超越者之城



1）一開始在MAP 1的右下方房間內取得「鐵製之本」，然後到左下方房間取得「大玻璃瓶」，跟着到中央房間的水井去把水灌入玻璃瓶內，這樣便可到火爐那處利用瓶裏的水來換取「客室之鍵」。



2）得到「客室之鍵」後，進入客室取得「黑十字之鍵」，就可前往MAP 2的左上方拿取「青銅之鍵」。接着到對落的房間取得「階段室之鍵」，再到右邊去取走「月之鍵」，然後到隔鄰取得「星之鍵」與及對落房間拿取「開關掣把手」。



3）到中央房間與及左下方房間分別取得「銀之鍵」和「銅之鍵」，跟着去左邊使用「開關掣把手」令閘口打開，便可前往MAP 3。在這兒先到右邊房間取得「金之鍵」，接着返回MAP 1的右下方及正上方拿取「藍寶石」和「紅寶石」。

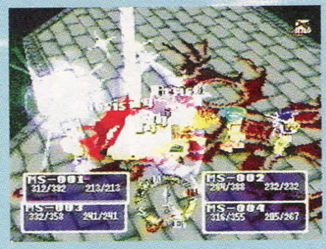


4）往左上角把「藍寶石」「紅寶石」變為「紫寶石」，便可到旁邊的小屋取得「魔法藥」，然後返回MAP 3到左上、左下、右上及右下方的房間以「魔法藥」來魔法陣，接着到正下方房間打倒4隻魔物。



5）到中央大廳調查兩旁的「風之畫」，然後到上方火爐取得「虎之金幣」，再到右邊房間取得「油」，這樣便可到MAP 4計時塔的右上方以「油」來啟動開關掣，跟着可直接到MAP 5去打中BOSS。

中BOSS攻略法



在超越者之城MAP 5（東館4階）的中央處，就可遇上中BOSS，今次的中BOSS有兩隻，一是狼，二是虎，雖然對方比以往多了，但是其體力並非高，只要不段使用連續魔法攻擊就可。

之後又怎樣？

當玩者取得八塊或以上的石版，而LV又達80以上，就可進入超越者之城的MAP 6（西館1階），而整個超越者之城是總有10個MAP的，玩者不妨進去闖闖。

QUEST 6——白銀之谷

進入這裏的條件：取得兩塊石版或以上，在宿屋二階找引退騎士説話就可。



1）首先到MAP 1（白銀之谷）右上方的盡頭，乘坐木筏到MAP 2（序獸之巢）。



2）乘坐木筏到MAP 2時，當看見陸地立即向陸地跳去。

BOSS 攻略法

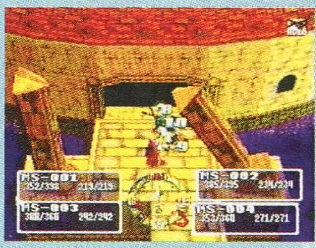


這BOSS的得意攻擊就是風系魔法，不過若是使用光系魔法會較好，至於FIGHTER就集中攻擊牠們就可。



QUEST 7——湖上之遺跡

進入這裏的條件：取得三塊石版或以上，到酒場找長老説話就可。



1）玩者要小心經過兩旁的通道，因為旁邊的柱會倒塌下來。



2）打到BOSS後，在地圖的四方（即左上、左下、右上、右下）均會出現寶箱，千萬不要錯過。

BOSS 攻略法



今次的BOSS是一條八爪魚，牠只懂用強力的水系魔法作複數攻擊，只要玩者以最強的火系魔法攻擊牠，就可輕易取得勝利。



QUEST 8——古代之遺跡

進入這裏的條件：到遊戲的中段時，找酒場的主管説話就可。



1）首先跳進MAP 1（地上部份）的中央的大洞。



2）當來到MAP 2（地下部份）時，會發現通道兩旁均有石碑，上前調查看，發覺是與十二賢者有關。

BOSS 攻略法



今次的BOSS比較特別，是與玩者所選用的角色一樣，玩者有幾多人，BOSS就有幾多人，至於怎樣攻擊，就要視乎玩者的角色是甚麼了，總之先攻擊防禦力最低的那位，如此類推。



後期冒險的簡介

QUEST 9——火龍之山

進入這裏的條件：到遊戲的後期時，找酒場的淒腕FIGHTER説話就可。

特色：火龍之山在霍尼亞的東北方，在這火山裏住了一條火龍，玩者最好裝備火之屬性的防具才進入這裏，因為這裏有不少強力的敵人，以火之屬性的攻擊來攻擊玩者。



QUEST 10——封印之洞窟



進入這裏的條件：取得全部石版後，由廢坑的地下3階進入。

特色：這裏是最後一個迷宮，總共十五層，難度是所有版數中最難的，每層的地形都非常複雜，究竟迷宮裏有甚麼等着玩者呢？那些石碑有甚麼秘密呢？這有待玩者自己去找尋了。



「補鑊」啟事

最近真是老眼昏花，竟然遺下了整個地圖沒刊出，對於因此事而受影響的讀者，本人謹在此致歉，保証以後的攻略中不再發生同樣事件。

可取得的道具── TRASH MOUNTAIN

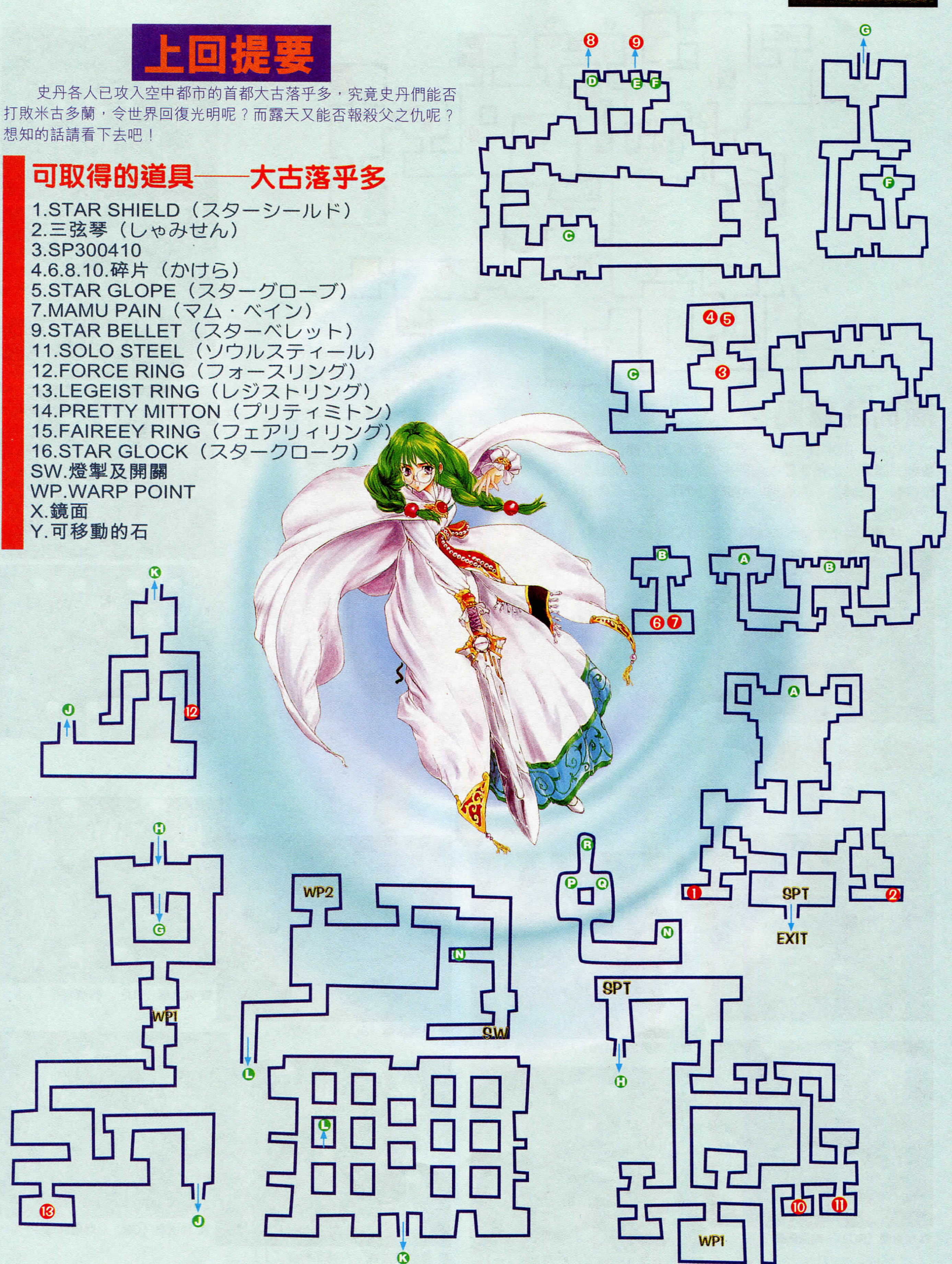
1.BAHAMUDIA（バハムートティア）
2.SCORE F
3.DOOM BLADE（ドゥームブレイド）
4.DRAGON FANG（ドラゴンファング）
5.WING BOOT
6.？HELMET
7.比魯舍里烏姆
8.SW400400
9.FLARE ROD（フレアロッド）
10.神之雷（かみのいかずち）
X.要移動的石頭

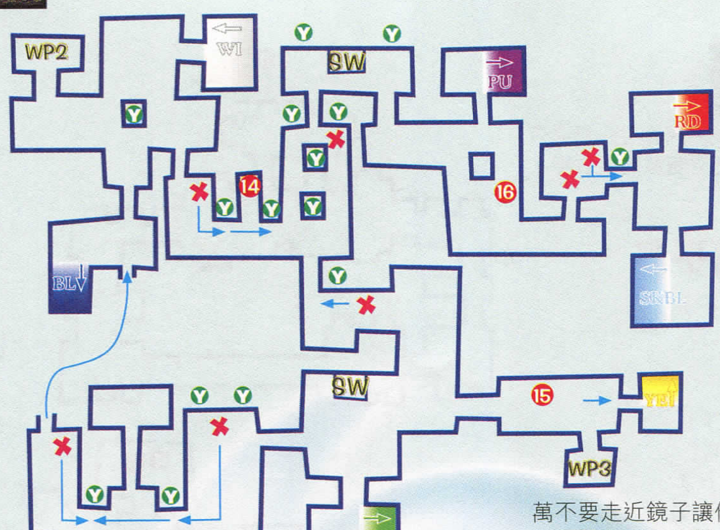
上回提要

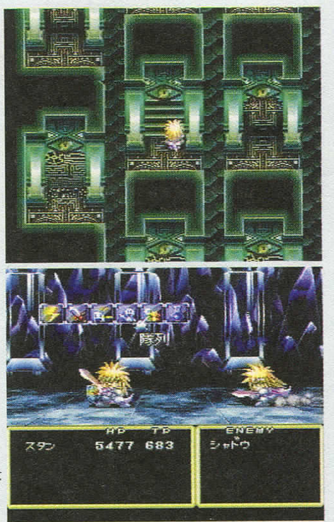
史丹各人已攻入空中都市的首都大古落乎多，究竟史丹們能否打敗米古多蘭，令世界回復光明呢？而露天又能否報殺父之仇呢？想知的話請看下去吧！

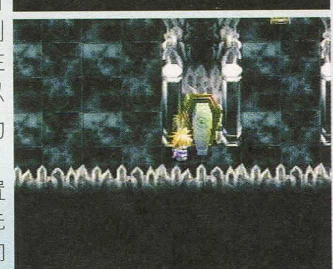
可取得的道具——大古落乎多

1.STAR SHIELD（スターシールド）
2.三弦琴（しゃみせん）
3.SP300410
4.6.8.10.碎片（かけら）
5.STAR GLOPE（スターグローブ）
7.MAMU PAIN（マム・ペイン）
9.STAR BELLET（スターベレット）
11.SOLO STEEL（ソウルスティール）
12.FORCE RING（フォースリング）
13.LEGEIST RING（レジストリング）
14.PRETTY MITTON（プリティミトン）
15.FAIREEY RING（フェアリィリング）
16.STAR GLOCK（スタークローク）
SW.燈掣及開關
WP.WARP POINT
X.鏡面
Y.可移動的石









版面注意點：

WARP POINT 1基本上是一定要過的，通過後便會剩二隊員，之後便要在房間中將其他的同伴救出及取得另一塊碎片才能通過WARP POINT 1而又不會被移去別處。

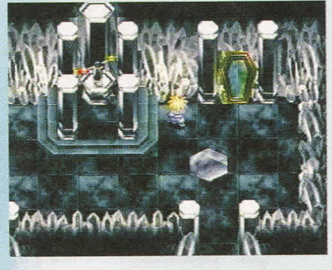
經過K點後，要將該格的玻璃打碎才能找到L點出口。

マリー
「それなら、わたしたちで
みんなを捜すとしよう」

WARP POINT 2是一定要入，否則無法開門往N點及開啟SW。

進入WARP POINT 2後，基本上此迷宮是沒有其他敵人的，可是千萬不要走近鏡子讓他照到倒映，否則便要與自己的影子戰鬥；如果付近有可移動的石的話，可以移它到鏡的面前讓鏡照不到自己，另外在離開鏡子較遠的位置移動，亦可以避開了不必要的戰鬥。

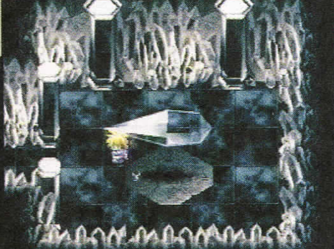
地圖上位置15及16取好是先到SW將掣擺向紅色的一方「參巧附圖」，然後才能到YE、WP3、RD、SKBL、PU等地方，否則一踏進半透明的六角形便只有WARP回起點。

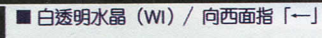


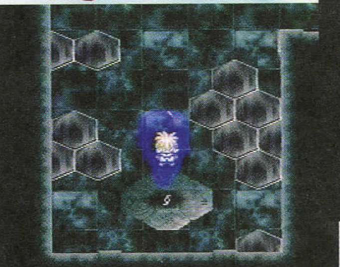
謎之七水晶

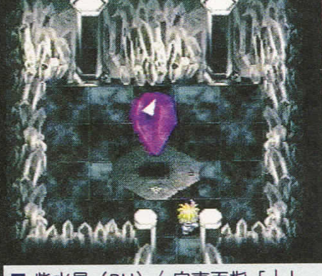
版面中有七塊水晶要將他的謎底解開才能過版，而七塊水晶所指的方向如下：

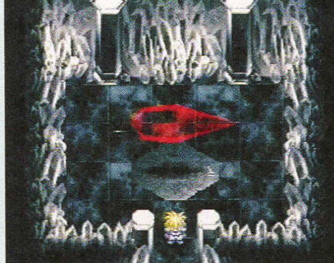





■ 白透明水晶（WI）／向西面指「←」

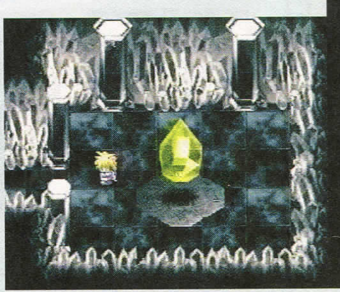

■ 深藍水晶（BL）／向下面指「↓」

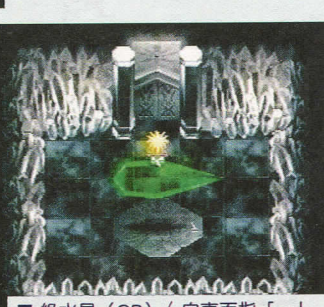

■ 紫水晶（PU）／向南面指「↓」




■ 紅水晶（RD）／向東面指「→」

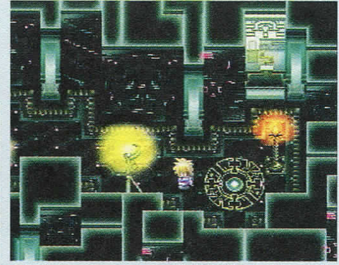

■ 天藍水晶（SKBL）／向西面指「←」


■ 黃水晶（YE）／向北面指「↑」


■ 綠水晶（GR）／向東面指「→」

將所有水晶放好位置後，便可經由WARP POINT 3回到外面，之後便先去SW開掣，再經N

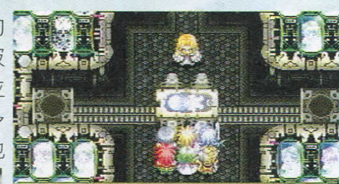




點去取得PQR三個開門密碼，之後便可開門經過SAVE POINT上去作最後決戰。

來到最頂層，看到了很多的人體標本，史丹們原想將他們破壞，就在此時，米古多蘭出來並阻止了史丹的行動，之後米古多蘭引了各人再到神之眼的存放地





點，原本是可以開始與米古多蘭戰鬥的，可是這時他竟然召了一人出來，那人就是里安，但其實他只是個被米古多蘭控縱的玩偶，於是便將他擊倒。

將卒仔的里安擊倒後，便輪到戲玉，集中火力攻擊米古多蘭。

米古多蘭最煩的一點，就是他經常浮在半空中，所以第一步是先將他打落地面，之後再集中火力用連續攻擊技去攻擊他，而當中亦要留意各人的體力及TP，



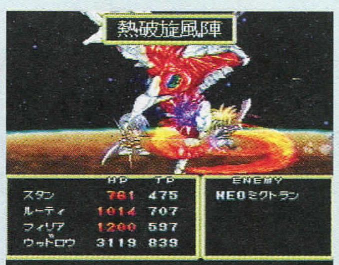


有必要時便要立刻補給，否則便很容易全滅。

擊敗了米古多蘭後，他竟用神之眼的力將自己變身成第二形態，於是最終決戰便立刻展開。



變了身的米古多蘭，不但攻擊力增強，而且會使用迅間移動，但他有其致命弱點，就是體積過大，所以攻擊他也不是一件太難的事，反而最重要的，就是多留意史丹的HP及TP狀況，當用得七七八



八後，使用道具回復，另外露天的全員回復體力招也是大派用場的，史丹的攻擊方面，可不妨多使用奧義，只要保住HP，基本上擊倒米古多蘭絕不是難事。



將米古多蘭擊倒後他，不甘心，並且要找人倍葬，於是便毀



掉空中都市，並且令碎片掉落各城市中，為了不要再令更多人受害，於是狄姆羅斯便叫史丹將所



有SODIAN拋入神之眼中心的CORE CRISTAL中，這樣便可一口氣令空中都市粉碎，可是這樣四把SODIAN亦會死去，起初各人還猶疑著，可是到最後還是將他們拋進去，接下來各人便快快乘飛行龍離開了大古落乎



多，之後空中都市亦粉碎了，而故事到了此亦告一段落。

一年後，各人約定了再次在史丹的往處——里尼村（リーネ）再次見面，各人都說要再次重建都市十分辛苦，之後各人便進入屋內再次說回以前的戰史。



不久之後，人類再次為了自己的利益而發動了戰爭，當然亦是死傷無數，究竟一個真正的和平會於何時才會來到？這個問題，各位應該去好好地想一下。

Tales of Destiny 攻略完……也許是吧！



Tales of Destiny——攻略外傳

最近收到了讀者送來的FAX，查問有關在迷宮中取得的R.C ROD及G.C ROD的用途。其實他們除了可以裝備以外，也有另一個秘密，就是可以到另一個特別迷宮，以下便會刊出往該處冒險的方法。

各位有否記得在故事上回攻略尾段，提到了在哈米滋村的和魯杜家中可取得LENS，而關就在此處。取得LENS後便走到和魯杜下方的房間，在左上角的櫃中調查一下，便會發現了一枝名叫（ふるびたつえ）的杖，但它是不能裝備的，認真奇怪，於是便利用菲莉亞的道具鑑證能力（ジャッジメント）去調查一下，之後便得知這是一枝B.C ROD。於是三枝杖「BLUE CRYSTAL ROD、RED CRYSTAL ROD、GREEN CRYSTAL ROD」便集齊，下一步就是回到最初到過的遺跡。



到達後，瑪莉便會說出，這迷宮名叫多魯亞加塔（ドルアーガの塔），從她口中得知要進入的話，便要取得三枝杖，分別是紅、綠、藍，其實早已取得了，於是便將三枝杖插在台上，再進入塔中。





另外有讀者問：為何到了FLOOR 59時便會WARP回以前的層數？



其實在某些層數中是有一定的秘密，而這些秘密是在各地的村中與村民談話時取得的，如不在該層中完成條件，就算是到了FLOOR 59，都會WARP回以前的層數。而本人則在村中取得了一些的秘密句子，如有遺留的話，各位讀者可不妨來信及來FAX教教本人。

註：F××=第××層

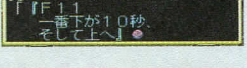
F 00 → 層數/ 在城中要用$500取得



F 07 → 新しい女神に合いたければ、古い女神に別れを告げよ（如想見到新的女神，便要與舊女神說再見）



F 11 → 一番下が１０秒、そして上へ（站在最下方站10秒，之後到最上方站10秒）/



F 16 → 鏡の剣士を打ち破り左の壁につく（將天藍色的騎士擊倒後，貼在最左方的牆一會）/ 取得大龍卷碟



F 17 → カンテラをもつお化けは絶滅させてはいけない（不可擊倒拿著燈籠的敵人）



F 21 → その場でカウント１０、動痛先でカウント１０（站在原處數10下，到出口處再數10下）



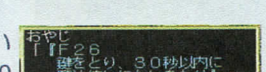
F 24 → 誰かに会うまで、その場を離れてはならない（未遇到敵人之前，不可離開現時位置）/ 取得天使的微笑



F 26 → 鍵をとり、３０秒以内に魔法使いにたいあたり（取得鎖匙後，在30秒以內碰到魔法師並擊倒他們）/ 取得H GUNLET



F 27 → １０の壁が行くてを遮る（將10幅牆破壞）/ 取得？JEWEL



F 33 → 守りを得たいのならば、体力は１／１０がいい（想取得護符的話，1/ 10體力便已足夠）

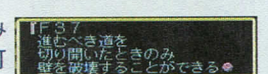


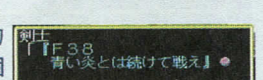
F 37 → 進むべき道を切り開いたときのみ壁を破壊することができる（只可於無路可走時才將牆打破）





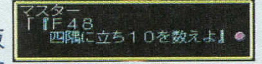
F 38 → 青い炎とは続けて戦え（與藍色的火炎繼續戰鬥下去「將版面上兩個藍色的火球敵人消滅」）/ 取得GREEN CRYSTAL ROD





F 48 → 四偶に立ち１０を数えよ（站在版面四個角位數10下，對著版面上方的四枝蠟燭，每枝各10下）/ 取得RED CRYSTAL ROD





F 52 → 邪魔なのは縦のみ◆（玩者只可破壞打直排的牆）/ 取得GOLD ARMOR



只於走完整個迷宮後會取得何種東西，就由玩者去看看啦！

另外如果讀者有發現任何特別東西的話，請來信指教，多謝各位。

Tales of Destiny 攻略完



SCORE: 0/20
TIME: 83
《遊戲誌》嚴重、鄭重、隆重聲明
我哋要
請人
如果隨便搵塊磚掟落街都可以掟中幾個嘅，佢一定唔係《遊戲誌》嘅編輯。所以，如果你自問唔係啲好容易俾磚頭掟中嘅人，對電視遊戲有非常了解，我哋極之希望你嚟應徵做《遊戲誌》嘅編輯。
歡迎大家喺每日早上10時至下午6時打電話2380-2223搵張小姐約見面試，
我哋會話俾你聽點至可以獲得投身《遊戲誌》嘅機會。
招聘熱線：
2380-2223
警告：唔好隨便掟嘢落街呀！

SLG　MPLY　MEM　製造商：SEGA　發售日：11月20日　價格：5800日圓

SEGA SATURN



J-LEAGUE 創造職業球會 2

文：阿三杉淳

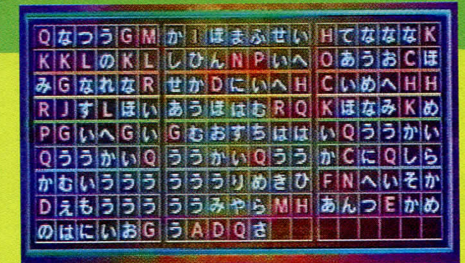
《創造職業球會 2》「SEGA」VS「CAPCOM」
（特別篇）

SEGA VS. CAPCOM

今次「SEGA」VS「CAPCOM」的比賽純屬友誼性質，旨在讓業界的球會精英一同切磋，作技術上的交流。賽事以聯賽形式進行，分別有代表「SEGA」開發部的「MEGERE杉並」及「SFIDA北九州」，更有來自「CAPCOM」槇本先生的「高松GALEOS」及福本先生的「TIGRE大阪」。四支球隊實力旗鼓相當，相信必有一番龍爭虎鬥。

各隊實力其實十分接近，每隊都使出其渾身解數。經常出現「超必」解「超必」的場面，結果「佈防」與「陣式」亦成了勝負的關鍵。強中自有強中手，經過多番競逐後，「CAPCOM」福本先生的「TIGRE大阪」技壓群雄，勇奪大賽殊榮。賽果如下：





季軍球會主席：SEGA「SFIDA北九州」

冠軍球會主席：CAPCOM「TIGRE大阪」

亞軍球會主席：SEGA「MEGERE杉並」

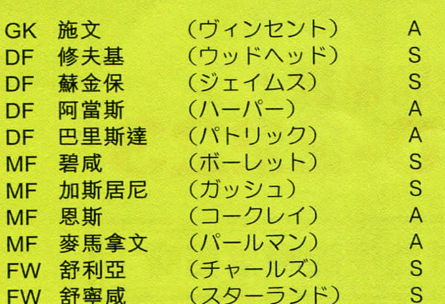
殿軍球會主席：CAPCOM「高松GALEOS」

球員精選集～海外國家球隊篇
PART 2

解說：每位球員各項能力都會以「S、A～E」共六級，S為最佳，E為最差。

英格蘭イングランド

英國乃足球之發源地，當然擁有強橫的戰力。而且近年英格蘭有了不少的改變，腳法也變得細膩了，除「高Q大腳」的傳球外，亦有不少個人盤扭的球員，是越來越難應付的球隊之一。



GK	施文	（ヴィンセント）	A
DF	修夫基	（ウッドヘッド）	S
DF	蘇金保	（ジェイムス）	S
DF	阿當斯	（ハーパー）	A
DF	巴里斯達	（パトリック）	A
MF	碧咸	（ボーレット）	S
MF	加斯居尼	（ガッシュ）	S
MF	恩斯	（コークレイ）	A
MF	麥馬拿文	（パールマン）	A
FW	舒利亞	（チャールズ）	S
FW	舒寧咸	（スターランド）	S

葡萄牙ポルトガル

葡萄牙雖然並不是弱隊，但被眾多歐洲強隊包圍，他們只屬於二線球隊，但球員速度頗高，以緊迫戰為主。

GK	富利達斯	（フレイタス）	B
DF	古圖	（メンデス）	A
DF	域加	（ヴェイガ）	B
DF	安之施	（アンチュンス）	B
DF	蒙拿	（モウラ）	B
MF	些利士甸奴	（セレステイノ）	A
MF	卡路尼以路	（カルネイロ）	A
MF	馬斯度	（マセド）	A
MF	明杜加	（メンドカ）	A
FW	雷哥斯達	（エステベス）	S
FW	阿比斯	（アルベス）	A

保加利亞
ブルガリア

保加利亞在上屆世界杯出色表現，令人注意起來。雖然一流水準的球員不多，但仍擁有一定實力，當中「史岱哲哥夫」更是射罰球的專家，唯一弱點是整体球員年紀較大。

GK	米哈洛夫	（デルザンスキー）	A
DF	高巴捷夫	（コバチェフ）	A
DF	夫利斯都夫	（フリストフ）	A
DF	杜寧斯基	（ドレンスキー）	A
DF	杜度洛夫	（トドロフ）	C
MF	布也路夫	（ボヤノフ）	A
MF	迪蒙夫斯基	（デイモフスキー）	A
MF	艾雲洛夫	（イワノフ）	A
MF	列治哥夫	（レイコフ）	A
MF	史杜明路巴	（ストイメノバ）	A
FW	史岱哲哥夫	（ストイコフ）	S

羅馬尼亞
ルーマニア

羅馬尼亞今屆世界杯被編為種子球隊，實力無容懷疑，球員的隨機應變能力頗高。球隊整體較注重中場爭奪，與他們對戰時應盡力突破中場防守。

GK	維斯里斯古	（ヴァシレスク）	A
DF	彼得斯古	（ペトレスク）	A
DF	洛古里斯高	（ロルグレスク）	B
DF	古拉尼高	（クライニク）	B
MF	杜連積	（ドリンジャー）	A
MF	艾杜里	（エンドレ）	A
MF	路斯	（ルス）	A
MF	赫傑	（セルゲイ）	S
MF	艾卡路	（エカルト）	A
FW	卡杜祖	（カドチョウ）	S
FW	杜拉哥美尼高	（ドラゴミレスク）	S

瑞典
スウエーデン

平均的身高為180cm的高大球員為重心的瑞典，善於運用高空戰，但自上屆世界杯得季軍後便一沉不起。歐洲國家杯和今屆世界杯也不入圍，但其門將頗出色，要從他們身上取得大量得分並不容易。

GK	拉維尼	（トーランド）	S
DF	約克臣	（ヨハンソン）	A
DF	尼路臣	（ニルソン）	A
DF	佐臣	（ジョンソン）	A
MF	馬龍高尼	（マルムグレン）	A
MF	安達斯	（アンダース）	A
MF	赫佐度	（ハジョート）	C
MF	布連	（ブロマン）	S
MF	艾尼高臣	（エリクソン）	B
FW	達連	（デーライン）	S
FW	K.安達臣	（アントス）	S

挪威
ノルウエー

挪威雖然在世界上算出名的球隊，但在歐洲也不見特出，所以他們盡量運用重視攻擊戰術，希望能增加攻擊力彌補不足。

GK	克連	（ハイレン）	A
DF	斯基迪	（スケイデ）	A
DF	斯高佐度	（スクジョルド）	A
DF	杜度蘭度	（トトランド）	B
DF	浩路斯杜	（ホルスト）	B
MF	米蘭杜	（メランド）	A
MF	希曼臣	（ヘルマンセン）	A
MF	斯多利卡	（ストレイカー）	A
MF	彼路斯達	（ベルテスタッド）	B
FW	尤高布臣	（やコブセン）	B
FW	古蘭高臣	（グラクセン）	B

比利時
ベルギー

運用組織性極強的球隊，由攻擊至防守水準也極為穩定，有攻擊力也可防守，頗難應付的隊伍之一。

GK	普荷美	（プロンデイア）	S
DF	根倫	（コエン）	S
DF	比迪	（ベルデ）	A
DF	沙基	（サーゲイ）	A
DF	積臣	（ジャッセン）	A
MF	史迪芬	（ステファン）	A
MF	連巴希	（リンバーヘン）	A
MF	迪保拿	（デブラ）	A
MF	史方	（シファン）	S
FW	迪蒙恩高	（デムインク）	S
FW	達斯比	（ダッセビル）	A

瑞士スイス

瑞士隊是實力較平均的歐洲隊，但其攻擊力特別強，尤其有瑞士尖刀之稱的「史科沙」，他得分能力極高，小心。

GK	維夫利	（ウイルフリード）	A
DF	杜路斯文	（トルツマン）	A
DF	美拉施	（メラッツィ）	B
DF	哲斯	（ジェンス）	B
DF	艾斯迪路文	（エステルマン）	C
DF	高蘭迪	（コンラデイン）	D
MF	洛文	（ローマン）	A
MF	高路尼巴	（クロネンバーグ）	A
MF	赫路杜	（ハロルド）	A
FW	史科沙	（シュウエイツァー）	S
FW	卓佩沙	（ステイラー）	S

南斯拉夫
ユーゴ

南斯拉夫是有歐洲的巴西之稱的球隊，可想而知他們的個人技術一定不俗，他們的前鋒及中鋒極為出色，再配合攻擊型戰術，是一支實力強橫球隊，我們應以穩守突擊來應付。

GK	史譚高域	（スタンコビッチ）	A
DF	比杜路域	（ペトロビッチ）	A
DF	維里之	（ヴァニッチ）	A
DF	拿積里域	（ラザレビッチ）	A
DF	些迪之	（セライィッチ）	B
MF	馬里斯域	（マレセビッチ）	A
MF	米赫洛域	（ミジッチ）	S
MF	史杜高域	（ウーゴビッチ）	S
MF	祖高域	（ダバカン）	S
FW	沙維斯域	（ラビチェビッチ）	S
FW	米積杜域	（ボバシッチ）	S

波蘭
ボーランド

波蘭由實力平均的球員所組成，但在歐洲球隊來說，並不能說得上強隊，他們喜歡進攻，但防守則較差，如能控制他們的中場，再進一步進攻他們，波蘭應會給我們打敗的。

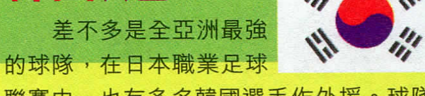
GK	利杜拿高	（レドラック）	A
DF	米哥路斯基	（ミゴルスキー）	C
DF	波杜拿高	（ポドラック）	B
DF	薛高斯基	（ジコウスキー）	C
DF	卡紹馬里高	（カシュマレク）	C
MF	斯路沙里高	（スルサレク）	A
MF	加截達	（ガシダ）	D
MF	哥蒙施斯基.	（コモシンスキー）	A
MF	迪里斯基	（デユリンスキー）	A
MF	馬路沙高	（マルツァク）	B
FW	積艾路斯基	（ジェルスキー）	A

沙地阿拉伯
サウジアラビア

被喻為亞洲強隊之一的沙地阿拉伯，其中場內擁有一些高質素的選手，他們通常會先以進攻型先取得得分，然後再以嚴密的防守應付。雖然十分難應付，最重要的是千萬不要讓他們先得分。

GK	阿拉治	（アラジ）	A
DF	華哈布	（ワハブ）	B
DF	阿魯沙度	（アルサウド）	B
DF	阿魯拿斯度	（アルラシード）	A
DF	阿魯斯萊爾	（アルシナイ）	D
MF	動度	（ファド）	B
MF	阿沙依朗	（アサイラン）	S
MF	沙林	（サラーム）	A
MF	阿魯沙芬路	（アルサファル）	A
FW	哈琛	（ハシム）	A
FW	達賴姆	（ダラム）	B

韓國 韓国



差不多是全亞洲最強的球隊，在日本職業足球聯賽中，也有多名韓國選手作外援。球隊中各人體能極高，全場奔走，真正全攻型的球隊。即使歐洲球隊面對南韓，也未必有十足取勝的把握，還記得94世界杯面對德國的一戰，簡直精采。

GK	徐東明	（リースンユン）	A
DF	崔英一	（スードンユー）	B
DF	金相勳	（ヤン シュンマン）	B
DF	李敏成	（イム ジンワン）	B
MF	金沙東	（キム サンドン）	A
MF	柳相鐵	（カク ドンヤン）	A
MF	河錫舟	（ハン サンギュン）	A
MF	李基桁	（キム ドンス）	B
MF	盧相來	（ウオン スー）	B
FW	李相潤	（キム ジョンデク）	S
FW	崔龍珠	（チョ ジョンホ）	S

泰國 タイ

如果以世界水準來說，泰國隊不算得上強隊，但他們是攻守比較平均的一隊，經常使用穩守突擊，但要戰勝並不困難，最重要是要留意他們給前鋒的長傳。

GK	秦真古	（チョンチャーク）	B
DF	拿達	（ナンタ）	D
DF	沙蒙尼亞	（サムニアン）	D
DF	基滋保	（キッチポン）	E
DF	巴沙華沙迪	（バウサワサディ）	D
MF	阿比齊	（アピチャイ）	A
MF	根齊拿	（カンチャナ）	B
MF	古沙迪	（ウオンサデイット）	B
MF	齊達保	（チャンタポン）	C
MF	史查度	（スチャート）	C
FW	保得奧	（プーンダオ）	C

阿聯酋 UAE

又是一隊常使用穩守突擊的球隊，得分後採取防守。雖然這並不是一隊悦目的球隊，而且防守稍遜，但其守門員則不錯，是一隊典型的中東隊伍，要從他們身上取得分數並不困難。

GK	根尼	（ガネム）	D
DF	艾斯馬路	（エスマエル）	A
DF	札夫尼	（ザフレ）	B
DF	沙以度	（サイード）	B
DF	何迪	（ホテイ）	D
MF	哈基蒙	（ハキーム）	A
MF	拿哲夫	（ナジブ）	B
MF	華法	（ワッファ）	B
MF	哈夫路	（ハフール）	A
FW	阿馬度	（アウマド）	A
FW	哲哈亞	（ズハイア）	B

科威特 クウエート

比起一般平均水準稍好一些的球隊，穩守突擊及防守等戰術比較出色，在眾多中東球隊中是比較少有的。但以他們的戰鬥力來説，中場的球員能力則稍薄弱了。

GK	阿保度	（アブドウル）	B
DF	阿沙度	（アサード）	A
DF	沙路文	（サルマン）	B
DF	沙路加奧	（シャルカウ）	B
MF	阿迪路	（アデル）	B
MF	阿保拿	（アブラハム）	B
MF	高斯	（コシー）	C
MF	哈米度	（ハミッド）	C
MF	阿魯亞札	（アルアザム）	D
FW	阿魯蒙路	（アルムル）	A
FW	阿魯沙富	（アルサフ）	A

卡塔爾 カタール

在亞洲足球水準中，也是較為平凡的一隊，整隊球隊沒有什麼過人之處，尤其後衛及守門員也是低水準，是注重防守的球隊。

GK	艾魯達尼路	（エルタニル）	C
DF	阿魯沙路	（アルシャール）	A
DF	沙奧	（シャウ）	C
DF	阿遜路	（アショウル）	D
DF	阿夫拿	（アフラー）	D
MF	巴迪路	（バデル）	A
MF	亞巴斯	（アバス）	A
MF	加里美	（カリミ）	B
MF	阿比亞加	（アビアカ）	B
MF	蒙哈馬杜	（ムハンマド）	C
FW	阿高巴	（アクバル）	B

中國 中国

擁有12億多人口的巨大國家代表-----中國隊，全隊選手實力比較平均，雖然近年中國足球已轉成職業化，攻擊及防守戰術也經常運用，但實力也不外如是呢！

GK	歐楚良	（ミン ウエイファン）	B
DF	范志毅	（リュウテインチェン）	A
DF	張恩華	（ソン イジウ）	D
DF	孫繼海	（ウズエンロウ）	D
DF	馬明宇	（ヤンユイウエン）	D
MF	李明	（ワン タイフ）	B
MF	彭偉國	（タン ヤントン）	B
MF	李金羽	（ウ ガンデ）	C
MF	李鐵	（リャオ シャンタオ）	C
FW	黎兵	（フレンヤン）	C
FW	高峰	（ハン チャンジ）	C

伊朗 イラン

伊朗是擁有實力的球隊，今年世界杯外圍賽最後一戰日本的附加賽中，曾和日本隊鬥得你死我活，進攻式的足球，但當他們遇上較強的對手時，則會採用防守戰術，總括也是麻煩的對手。

GK	芬迪路	（ファデル）	C
DF	艾高巴路	（エクバル）	B
DF	阿魯荷杜	（アルホート）	D
DF	亞里	（アリ）	D
DF	加路達	（カルダ）	D
MF	阿魯亞華迪	（アルアワディ）	A
MF	積臣	（ジャセム）	A
MF	艾以都馬杜	（エイトマド）	B
MF	哈森	（ハウセム）	A
FW	阿魯哈臣	（アルハサン）	B
FW	赫臣	（ハッサン）	B

伊拉克 イラク

是和沙地阿拉伯同屬於中東的強隊，在94世界杯外圍賽中，曾令日本苦戰了一陣子，選手實力不俗，但防守力總是給人有著不足之感。

GK	阿魯巴積利	（アルバゼリ）	A
DF	拿比路	（ナビル）	B
DF	拿查	（ラジャ）	B
DF	沙迪高	（サデイク）	C
DF	阿拉	（アラ）	C
MF	阿路艾沙	（アルエッサ）	B
MF	阿路法利斯	（アルファレス）	A
MF	阿魯阿里	（アルアレム）	A
MF	約積夫	（ヨーゼフ）	C
FW	蒙度拿古	（ムトラク）	B
FW	拿些度	（ラシェッド）	A

烏茲別克 ウズベキスタン

新加入的亞洲球隊，戰鬥力比較平均，選手們實力沒有什麼過人之處，既沒有什麼大缺點，也沒有特出的地方。如果將他們的重要選手好好看管著，要取勝不難呢！

GK	拿沙路夫	（ナザロフ）	A
DF	巴高洛夫	（バクロム）	B
DF	夫連高拿	（フリンクラー）	C
DF	古拉沙比	（クラサビン）	C
DF	岡些路	（ゴセル）	C
DF	奧茲古	（オジスク）	D
MF	馬洛夫	（ウマロフ）	A
MF	尼古達路夫	（ネクタロフ）	B
MF	史基比斯基	（スキピンスキー）	C
MF	哲度路斯基	（チドロウスキー）	C
FW	些路佐	（シェルゾド）	A

北朝鮮 北朝鮮



北朝鮮隊又稱北韓，他們差不多甚少出外比賽的經驗，缺乏國際賽經驗是他們的弱點，因選手實力並不特出，所以比賽經常以一分定勝負的。

GK	瀏度山	(リュ ドーサン)	C
DF	李崔古	(リ スング)	B
DF	巴山瑞	(パク サンジュ)	C
DF	高仁順	(コウ インション)	C
MF	金宇山	(キム ユンサン)	A
MF	動度曉	(ファン ドーヒュン)	B
MF	洪僑勳	(ホン キュンファ)	B
MF	文僑珠	(ミン キュンチュン)	D
MF	龍曉邦	(ロ ヒュンボン)	D
FW	李衡玉	(リ ハンニョン)	B
FW	比東蘇	(ピュン ドンソー)	A

贊比亞 ザンビア

也是實力平均的球隊，防守較為薄弱的，攻擊也不見特出，常以攻防戰術迎敵，但一遇到實力較自己強的球隊時，則採取穩守突擊。

GK	基達馬	(ケタマ)	A
DF	智沙	(チュサ)	D
DF	蒙杜	(ムート)	D
DF	斯蒙達	(シムンダ)	D
MF	尼馬	(レマ)	A
MF	卡雲加	(カワンガ)	B
MF	斯文加	(シマンガ)	C
MF	基沙	(ゲシャウ)	C
MF	明加	(ミンガ)	C
FW	路岡加	(ルコンガ)	B
FW	蒙杜加	(ムトンガ)	B

突尼斯 チュニジア



能出場於世界杯的球隊，相信也有一定實力的，戰術常以穩守突擊用作攻擊重點，如果能在防守方面加以改良的話，則會把球隊實力發揮得更好。

GK	哈達杜	(ハダッド)	B
DF	哈積蒙	(ハジャム)	C
DF	何沙以路	(ホザイヌ)	C
DF	積加艾利	(チュカエリ)	C
DF	蒙巴尼古	(ムバレク)	A
MF	積基亞	(ザキア)	B
MF	蘇布	(ショウブ)	B
MF	拿臣	(ラーセン)	B
FW	達連布	(ダリュンブ)	A
FW	夏迪齊	(ハディジャ)	B
FW	拿路	(ラウロ)	D

南非 南アフリカ

之前曾因國家種族歧視問題，而有一段長時間沒有出現於國際賽場合，現在問題終於得到解決。本身球員個人技術不錯，正面交鋒時，也要小心應付。

GK	沙希亞	(シャヒア)	C
DF	寧士巴古	(レンスバーク)	B
DF	史迪金	(ステンカンプ)	B
DF	洛古斯	(ロクス)	A
DF	寶沙	(ボーサ)	C
MF	基利	(ゲリエ)	B
MF	尼加遜	(ネガシュ)	C
MF	魯加斯	(ルーカス)	A
MF	羅渣	(ロジャー)	B
FW	亞迪艾	(アッテイエ)	A
FW	更古華	(カングワ)	B

摩洛哥 モロッコ

摩洛哥是一支善於運用穩守突擊的球隊，雖然大部份非洲球隊均是體力頗高，但陣中平凡選手竟然佔了大多數，而且不善於大賽也是他們的弱點。

GK	加路	(ガル)	C
DF	古利舒卡度	(ゲリシュカット)	A
DF	拿迪夫	(ラテイフ)	C
DF	卡度利	(カドリー)	D
DF	荷達	(ホダ)	E
MF	哈佐路	(ハゾール)	B
MF	加達蒙	(ガータム)	B
MF	拿蘇路	(ラッソル)	C
FW	卡拿夫	(カラフ)	B
FW	艾路哈基	(エルハケウ)	B
FW	魯度菲	(ルトフィ)	D

希臘 エジプト



希臘屬於非洲的球隊，但他們受中東球隊的影響，是頗重視攻擊的球隊，雖然如此，但其戰鬥力並不太高的。

GK	沙以度	(サイド)	B
DF	艾路查路加	(エルザルカ)	A
DF	斯亞信	(シアッショ)	B
DF	艾馬拿	(エマラ)	B
DF	加迪路	(ガデル)	C
MF	馬蒙度	(マウモード)	A
MF	蒙拿	(モナ)	B
MF	達里高	(タレック)	A
FW	夏迪蒙	(ハテム)	B
FW	芬達也	(ファタヤ)	A
FW	卡茲路	(カズル)	D

加納 ガーナ

以國際水準來說，屬於極下風的球隊，但他們的兩位前鋒也十分厲害，小心被他們突擊，不能小看。

GK	斯亞巴	(シアンバ)	B
DF	斯蒙雲查	(シムワンザ)	A
DF	馬斯亞斯	(マシアス)	C
DF	薩尼	(シャニ)	C
DF	卡加	(ンガンガ)	C
DF	艾迪斯	(エテイス)	C
MF	蒙維達	(ムウエンダ)	B
MF	亞菲尼斯	(アフェレシ)	C
MF	沙卡拿	(サカラ)	C
FW	沙明達	(シャメンダ)	A
FW	維度拿	(ウイトラ)	S

喀麥隆 カメルーン

在90世界杯初次出賽的喀墨隆，還打進八強，曾被喻為非洲雄獅，但近年由於主力球員年紀漸大，體能下降，球隊實力比早年弱了不少。

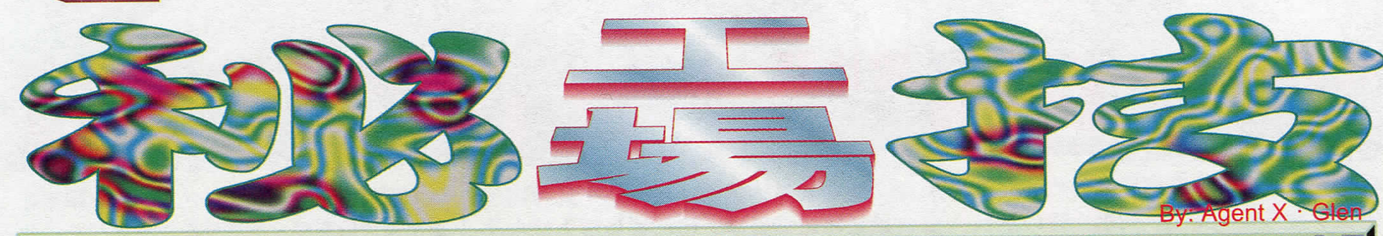
GK	阿蒙沙路	(アムサル)	A
DF	亞里蒙	(アレム)	A
DF	迪茲菲	(デジフェ)	B
DF	布蘭信	(ブラッシュ)	B
DF	亞路拿	(アルラー)	B
MF	亞些法	(アセファー)	A
MF	積利基	(ゼリケ)	A
MF	迪蒙斯	(デモス)	A
MF	基比茲	(ケベッジ)	A
MF	狄古尼	(テグネ)	B
FW	米拿	(メラ)	S

尼日尼亞 ナイジェリア

在94世界杯掀起一陣非洲旋風的尼日利亞，每一位球員體力一流，而且還踢出出色的組織性足球，大家絕對不能少看這一支奧運冠軍的非洲球隊。

GK	巴利亞法	(バリアファー)	A
DF	迪利積	(デリージ)	A
DF	艾法拿	(エファラム)	A
DF	拿蒙山斯	(ハムサンス)	A
DF	佐拿尼斯	(ジョハニス)	B
MF	馬路尼夫	(マルネウ)	S
MF	美路臣	(メルシャ)	S
MF	些加	(シェガ)	A
MF	加里亞布	(カレアブ)	A
MF	馬蒙	(マモ)	C
FW	岩士唐	(インテイソ)	S





By: Agent X · Glen

1級猛料　遊戲：侍魂～SAMURAI SPIRITS～　機種：街機



上期曾經為大家介紹過使用黑子的方法，今次則再為大家公開其招表，以方便玩者使用。

（只能在對戰中使用和進行一場戰鬥。）

黑子出招表

必殺技

招式	指令
罰	近敵時←↙↓↘→+C
雷	近敵時→↘↓↙←+C
碎	近敵時↖+C
麟	近敵時↓+C
雹	近敵時↘↘+C
霞	近敵時↗+C
上段當身	←+BC同按
中段當身	↙+BC同按
中段當身～轉	中段當身成功後無輸入其他指令
中段當身～落	中段當身成功後按A掣
中段當身～罰	中段當身成功後按B掣
中段當身～雷	中段當身成功後按C掣
巴投	↙+C
蜘蛛走	↓↘→+D

秘奧義

招式	指令
黑子流鵙落	怒MAX近敵時→↓↘+AB同按



■黑子流鵙落。

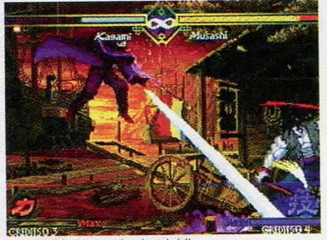
1級猛料　遊戲：～幕末浪漫～　月華之劍士　機種：NEO-GEO

使用最終BOSS－嘉神慎之介

在人物選擇畫面中，輸入：C掣六次、B掣三次、C掣四次，成功的話便會有一下音效。和街機版一樣，玩者只有三秒的時間去輸入指令，而惟一的分別就是NEO-GEO版除可使用曉　武藏之外，更可使用最終BOSS－嘉神慎之介。



■ 兩位隱藏人物。



■ 超奧義．負之洗禮。



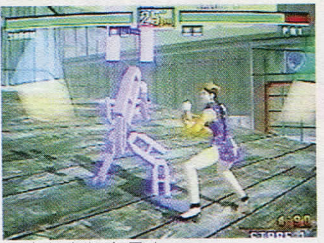
■ 潛在奧義．紺碧之猛禽。

1級猛料　遊戲：Virtua Fighter 3tb　機種：街機

將角色變成"字母人"

玩者若想將自己所用的角色變成"字母人"的話，便在入錢之後，輸入「↓+START」來開始遊戲。然後在選人畫面中，移到AKIRA按START、再到LION按START、最後到PAI按START，然後選人進入遊戲便可。

至於若想將電腦對手變成"字母人"的話，便在入錢之後，輸入「↓+START」來開始遊戲。然後在選人畫面中，移到AKIRA按START、再到LION按START、最後到LAU按START，然後選人進入遊戲便可。

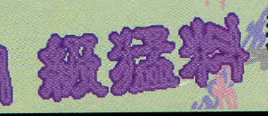


■十分有趣字母人。



■呀！被人打散了。

1級猛料　遊戲：MARVEL VS CAPCOM－Clash of Heroes－　機種：街機



隱藏Special Partner二名

Special Partner-Shadow

在選擇人物畫面中決定好人物後，在Special Partner選擇畫面出現之前，同按START＋輕拳＋中腳＋重拳便可。

Special Partner-Sentinel

在選擇人物畫面中決定好人物後，在Special Partner選擇畫面出現之前，同按START＋中拳＋中腳＋重拳便可。

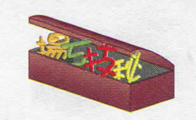
另外，若想每次勝利後能用回之前的隱藏人物，便同樣要在Special Partner選擇畫面出現之前輸入以上指令。



■ 記住在這畫面出現前便要輸入指令。



■ 左面是Shadow；右面是Sentinel。



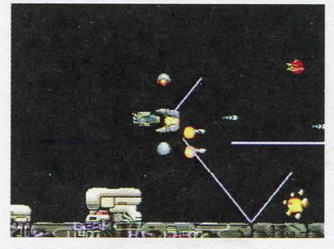
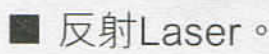
2級勁料　遊戲：R-TYPES　機種：PlayStation

最強武裝

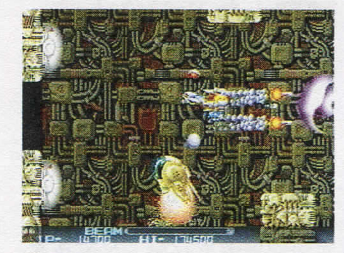
現在有一個可以令戰機隨時得到最強武器的方法，首先在遊戲途中按START鍵暫停，按著L2鍵後輸入：「→、↑、←、→、↓、←、↑、→、（?）」。「?」之意，即輸入武器種類的指令，詳情請參閱下表：

（成功後想改變武器的話，在暫停畫面中按著L2鍵＋（?）便可）

武器	指令
對地Laser	△鍵
對空Laser	□鍵
反射Laser	×鍵
追蹤Laser	○鍵（只限R-TYPE II使用）
Shotgun Laser	R1鍵（只限R-TYPE II使用）

■ 反射Laser。



■ Shotgun Laser。

2級勁料　遊戲：GARNSTREAM傳記　機種：Sega Saturn



最強武器－幻之名刀

遊戲開始不久，主角會在「亞羅娜村」（アローナの町）的教堂中，這時主角會進入教堂中的秘道，只要主角後退一點（如圖示），然後面向左邊牆壁使用ITEM「パンサーアイ」，成功的話便會得到一把攻擊力達250的「幻之名刀」。



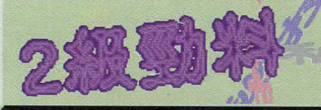
■ 大約是這位置。



■ 使用ITEM。



■ 遇鬼斬鬼，遇佛殺佛！



2級勁料　遊戲：BOMBERMAN WORLD　機種：PlayStation



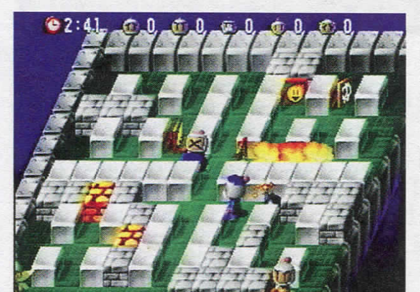
提供：張永鴻、李國全、列銘燊

絕對有用密碼

若想在BATTLE MODE中，增加多兩個比賽場地的話，便在標題畫面中，選擇「NORMAL」，再進入「PASSWORD」，然後輸入「5656」。成功的話，遊戲便會自動進入「BATTLE MODE」，那裡早已有兩個新場地可供選擇。




■新場地。



■和原來場地是有出入。

此外，若想令場地的佈置有所變動的話，便在標題畫面中，選擇「NORMAL」，再進入「PASSWORD」，然後輸入「1616」。成功的話，在對戰時便發現各場地的佈置，會原來的設定有所出入。

另外，這裡亦有一個最強的密碼提供予大家，就是在標題畫面中，選擇「NORMAL」，再進入「PASSWORD」，然後輸入「7327」。之後，進入遊戲時便發現BOMBERMAN已經擁有最強的裝備了。



■天下無敵！？

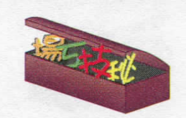
3級好料　遊戲：TWINKLE STAR SPRITES　機種：Sega Saturn

星空之音樂會

玩者只需要在任何難度之下，將「SATURN MODE」打爆，然後在有這個爆機的紀錄之下，將DISC 2放入來開機，便會發現原本只有五項的模式選擇，現在竟然增多了一個主題曲欣賞模式。



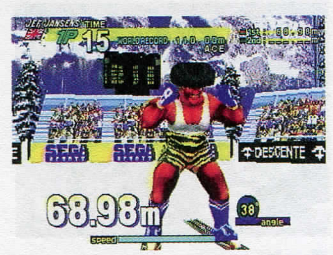
■十分美麗的背景。





隱藏人物及變換衣飾

玩者只要將遊戲完成一次，並取得世界總冠軍，以及總積分成為新世界紀錄。之後，再重新遊戲時，在選擇人物時將同按L及R鍵來決定，便可使用一位在《十項全能》中的英國選手—JEF JANSENS。而想變更選手衣飾，只需按著↓來選擇人物便可。



■JEF JANSENS。

3級好料 遊戲：OPTION TUNING CAR BATTLE 機種：PlayStation

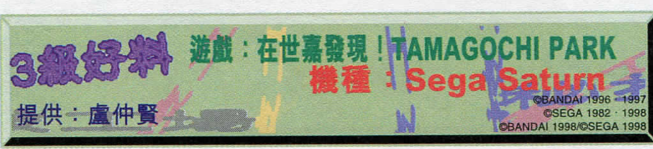
©1998. M2TO Inc. ©三榮書房

二架隱藏賽車

玩者首先選擇「ARCADE」模式，進入後可隨意選擇任何一條賽道；然後在賽車選擇畫面中選用「N-33」，再在「TUNER」畫面中選擇「MiNeS」。之後，在「TUNE LEVEL」時指向LEVEL 4，若同按「START鍵+○鍵」便可使用「W-WAGON」；而「SELECT鍵+○鍵」則使用「スーパーターザン」。

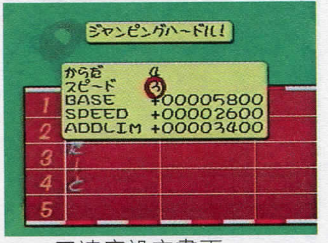


■W-WAGON。



提高跑步的速度

現在有一個很方便的辦法，令「小鷄」在賽跑時的速度增加。方法是：在選擇與「小鷄」賽跑時，便同按L及R　鍵來決定進入。成功的話，便會出現一個可以調整「小鷄」速度的選項，讓玩者自由調教。



■速度設定畫面。



■戰車介紹。

四大秘技

效果	指令
使用BEAT密林	1P手掣：△、○、×、□、△、○、×、□
使用CYCLONE密林TRF	1P手掣：↑、→、↓、←、↑、→、↓、←
戰車介紹模式	2P手掣：△、○、×、□、△、○、×、□
街角Course、練習Course使用	2P手掣：↑、→、↓、←、↑、→、↓、←



最快球速的投手、更改球員號碼

進入「データ處理」模式中的「PASSWORD」登錄畫面，然後輸入「5　7　3　こなみ」，便會有一名球員，之後在「アレンジ」模式中進行登錄。比賽時便發現他的直線投球竟有250km/h，惟他的體力甚弱，並未能夠打足全場。



■厲害的球速。

另外，在「サクセス」模式中選擇「さいしょから」進行球員創造，當玩者將球員的資料設定好時，畫面便出現「これでいいですか？」。這時只需按著L　及R鍵來按START，便會進入球衣號碼設定畫面。



■可隨意更改號碼。

2級勁料 遊戲：速攻生徒會 機種：Sega Saturn

©小川雅史・新聲社 ©BANPRESTO 1998

隱藏人物及模式

宇宙番長：在任何難度之下，使用不同的人物來打爆「STORY MODE」五次或以上（即在五次爆機中所使用的人物也不相同）。之後在選擇人物畫面中，便會出現此隱藏人物。

叛變之本多愛：使用宇宙番長，在任何難度之下將「STORY MODE」打爆，然後再進入選擇人物畫面中，按著START鍵來選擇人物一本多愛。成功的話，便可以使用叛變之本多愛了。

影之服部菜櫻子：在任何難度之下，使用叛變之本多愛來將「STORY MODE」打爆，然後回到選擇人物畫面時，按著START鍵來選擇人物一本多愛。成功的話，便可以使用影之服部菜櫻子了。

另外，在可以使用宇宙番長的狀態下，進入OPTION畫面，便會發現增加了「CHARACTER VOICE」及「SYSTEM VOICE」。而能使用叛變之本愛之下，便會增加「SYSTEM VOICE」中的VOICE數量。

更正67期秘技啟示

PlayStation《ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA》一出劍時，只需輸入「↑、↓、R1、L1」其中一個便可，而非全部輸入；筆者對此所引起的不便，向讀者致萬分歉意。



論遊戲配樂

相信各位打機時都會留意遊戲的配樂，而在下就覺得配樂是十分之重要的。舉例來説——《侍魂》的(也是SNK的)首個RPG——《武士道烈傳》，這類要煲的遊戲，其配樂就未免太沉悶，雖然與其他《侍魂》的格鬥系列之配樂風格統一，但對於性質不同的RPG，似乎顧此失彼。(本人常於深夜煲此遊戲時被催眠)

《拳皇 97》的情況就比較怪誕。改由人物帶出配樂，在與電腦對戰時會有聽不夠又或者根本沒有配樂聽的情況發生。但和其他玩者對戰時(在下慣用主將人物)就覺得十分滿足，每一個人就換一首音樂，(雖然今年的音樂只不過是上一年的REMIX版)但是當真吾上場時，聽那段配樂只會令人想不斷進攻，再進攻，再進攻。其實最好是29人就有29首配樂啦。(好像貪心了點)

《街頭霸王 2》的音樂就使人覺得無奈，因為似乎每一首都是節奏急促，好像不斷催促玩者進攻似的。但這是一隻以玩心理戰(預算硬直時間、估算對手出波)及空戰主導的遊戲，(沒有SNK系列的前衝嘛)也是沒有強攻的招式，變化少，這樣配樂就好像浪費了。

家用機之中，亦不乏佳作。好像SATURN的《拳皇96》，大家可以聽到以CD格式錄製的配樂，尤其是麻宮雅典娜那一版，直接將《拳皇 95》那首《MY LOVE，將勇氣拿出來》播出來，簡直使人流淚。但在八神庵出場的配樂中，以色士風演釋原本的電子音樂，當以SOUND TRACK來聽時還是覺得比較似電子結他，而且更好像沒有了原本的氣勢。

説到《櫻大戰 花組方塊》的配樂也很不錯，雖然全是「帝擊歌搖全集」中的純音樂，但於跟波士對戰時，便給人一個「壯絕之戰」及「果然是首腦」的感覺。

反之賽車遊戲的配樂就比較差勁，可能是要給玩者聽到引擎的轉檔聲音吧!

然而，RPG.及SLG.中配樂的重要性也不低。但縱觀多隻遊戲，都沒有一隻可以給我留下深刻印象。如果硬要説的話，可以説是那隻《天空之騎士》，那些二胡音樂不其然令人想一聽再聽。而沒有留下深刻印象的原因，可能是一般的RPG.當進入戰鬥時只會有一隻配樂，而和頭目戰鬥時又是另一隻。令到我這種儲夠LEVEL才打頭目的人覺得比較沉悶。(不可以製作多首戰鬥音樂的嗎？)

應該有很多玩者都很重視配樂的。現在由於家用機可以享受到CD音源，而街機還只是可以聽到電子合成的配樂，未免使在下覺得不能滿足。只有CAPCOM遊戲比較好，這是由於有那個Q SOUND的技術。到底何時才能發展到連街機也是用CD音源呢？在下熱切期待！！(可清)

教主話：

一位對遊戲配樂十分留意的讀者，(而且相信是喜歡玩格鬥GAME、還有是SATURN機主來)本人也覺得配樂對遊戲有舉足輕重的地位，故此也期待着其他讀者來信發表關於這方面的意見。

詳評《陸行鳥之不可思議DUNGEON》

《FINAL FANTASY》的交通工具——陸行鳥相信大家也認識吧！做了多年大配角的牠現在終於成為主角了。今集陸行鳥攻擊方法已不是招牌的「啄」攻擊，取而代之是利爪攻擊，也可透過魔法書使出華麗強勁的魔法。此外，亦可為陸行鳥裝備爪甲、防具、指環或腕輪來增強自己實力。

在遊戲方面，可愛的陸行鳥會在地底迷宮內四處闖蕩，以利爪來教訓敵人。而當陸行鳥在使出魔法前需留意各魔法的數值，若數值太低就變得華而不實了，玩者除了單單使用魔法來增加數值外，也可以在燈火下閱讀魔法書來增加數值。另外，由於陸行鳥所能持有的道具數量仍有限，在迷宮內所得到的道具又實在太多(如使用藥物後便會留下空瓶，又能以此空瓶從井中加水得到藥物，結果道具數量仍沒減少)，故必須購買倉庫儲存之。可是，每個倉庫的價格需2000元，並不便宜，而且打倒敵人後也不會得到獎金。那麼，只有賣掉手上多餘的道具或使用調查指令在地上進行搜索了。然而，搜索結果大部份只是得一元、十元，本人雖曾搜索出一千元。但也只不過是區區二、三次而已。故如想得到大量金錢，那就要依靠賣掉道具了。

最後，遊戲美中不足之處是迷宮層數實在太「深不可測」，令人有漫無目的之感，而且每層也未免過於大同小異。但總括來説，這是喜歡陸行鳥及迷宮遊戲的朋友是不可錯過的作品。

PS：請問教主在這遊戲中怎樣才找到貴刊在第65期中所介紹的遊戲記錄檔案、試玩新作、歡賞遊戲短片這些資料。(Jack Thason)

教主話：

《陸行鳥之不可思議DUNGEON》可是一個比較難製作攻略的遊戲，希望Jack Thason的心得會對大家有幫助吧。至於Jack問題，其實這些資料皆可在隨GAME附送的一隻CD中找到。

GAME 畫廊

佳作獎：



姓名：閒人
年齡：19　性別：女

教主話：

作者以蠻熟練的廣告彩上色技巧，把三個形態之凌波麗表現了出來，亦能將這三個阿麗的神態掌握到。不過，這幅畫好像在構圖上略欠功夫哩，看似只是把三個阿麗湊起來。而且白色那個凌波麗之膊頭位好像有點問題啊。以後要多多注意啦。

優秀作品：

姓名：TERRY NG
年齡：16
性別：男

教主話：

這幅畫的整體的構圖及氣氛給人一種很舒受的感覺，而且整幅畫的焦點——貝珞的面部表情跟整體畫面感覺也配合得到。不過，在上色技巧方面，有些地方就顯得不夠細心。而且貝珞的頭、脖子跟肩膊的結構好像出現了問題啊。

讀者評壇分類廣告

To各讀者、教主：

相信大家一定會認識CAPCOM開發的一隻好GAME——《生化危機》，現在已經推出了《生化危機2》，新的一輯比舊的好得多！無論武器、人物、精彩片段也比上輯多！

在新一輯來臨的途中，可算是有不少風波，但風波後卻有點風浪，就是美版和日版的分別：

一、在美版的《生化危機2》就叫《RESIDENT EVIL 2》，日文版就叫《BIO HAZARD 2》。

二、美版的武器少，敵人多，難度高，而日版就是它的相反。

三、在Game中，打出來的文字亦有所不同，日版是日文，美版是英文。

最後，本人覺得日文版與英文版各有千秋，但這最重要是好玩！並且期待《生化危機3》快點兒推出！

祝各GPM人員身體健康！

From讀者 Joey上

評分：9.5分

優秀作品：

姓名：何詠詩
年齡：17
性別：女



教主話：

原創性甚高的一幅畫，精神可加。然而上色技巧就比較幼嫩，有待琢磨。唔，若果給畫中人一些立體感的話，那豈不是會更生動嗎？

我對「超級無敵PlayStation樂園」的感覺

HI！大家好！筆者正是《G+》的松鼠了，踏入98年，大家有否收到SCEH為大家準備的新年禮物呢？我說的當然是指剛於1月24日及25日於銅鑼灣時代廣場舉行的「超級無敵PlayStation樂園」了。雖然場地規模難以與日本舉行的PS EXPO比較；雖然兩天展期也正值香港入冬以來最寒冷的兩天；雖然首次在港公開的新作數量不多，但從官方公佈的入場人數來看，從現場參觀人仕的反應來看，從不斷出現試玩遊戲的人龍來看，皆顯示出這次的展覽會是成功的，相信在這次展覽會過後，PlayStation這遊戲機的名字將會更為香港人所認識。

總觀整個展覽會，確實為香港機迷及非機迷帶來了不少嶄新的遊戲資訊及遊戲產品，例如凡入場人仕皆可得到的PlayStation遊戲體驗版（雖然於日本舉行的遊戲展是必然贈品，但在港則屬首次）。那個巨型的PlayStation手掣（雖然沒有初公開時那般大，但以這SIZE來說在港也是首次看見），常常於日本遊戲展出現的巨型PaRappa也從日本遠道以來，並且和各入場人仕拍照留念等。均令香港機迷在港也參與一個能試玩到開發中的全新遊戲、索取遊戲體驗版、與遊戲人物合照留念等夢寐以求的遊戲展。

從SCEH找來的嘉賓陣容，也可看出她們對是次展覽會的重視程度，請來的嘉賓雖非甚麼天皇巨星，但以遊戲展來說確實是最適合不過，其中三位超級無敵獎門人曾志偉、林曉峰、錢嘉樂，以及女主持梁康妮等的表現令整個展覽會生色不少，尤其是他們與現場觀眾玩遊戲時更能帶起其他觀眾的注視及踴躍參與。

既然說得上是遊戲展，那麼展出遊戲供人試玩當然是不能缺少的，在個會場中除了PlayStation行貨遊戲及SCEI的遊戲攤位外，著名遊戲廠商NAMCO、SQUARE、KONAMI、BANDAI及CAPCOM也有自己的遊戲攤位，佔了整個展場的四分之三，遊戲類型也頗為豐富，其中《BIO HAZARD 2》、《XENOGEARS》、《GUNDAM BATTLE MASTER 2》《TWIN BEE RPG》及《在星中發現！！他媽哥治》等新作更是首次現身於香港遊戲迷眼前，對於他們來說可謂大開眼界，不愁寂寞了。

筆者對於這次「超級無敵PlayStation樂園」也十分滿意，畢竟於香港舉行的遊戲展數量仍然很少，但某些對方應可做得更好，以下便是筆者對於是次GAME SHOW的一點意見：

1.若供試玩的數量更多，款色更新，及避免展出一些過舊的遊戲，效果可能更好。

2.當某些節目需要改變現場環境時，如舉行「鐵拳3盟主爭霸戰」則需搬運遊戲機，或節目與節目之間的空檔時間，能舉辦一些有獎遊戲和現場觀眾玩玩、派派紀念品或是找來歌星獻唱等，也可減少「冷場」出現的機會，令整個展覽能更一氣呵成及減少觀眾的流失。

3.若能把戶外的主舞台（主要用作舉行活動的部份）及室內的副舞台（主要是擺放遊戲供入場人仕試玩的部份）能連成一體，對場地的整體感覺將會更好。

這次的「超級無敵PlayStation樂園」入場人數達16,000人次，倘若不是寒流襲港的話，入場人數將會更為可觀。寄望在這次展覽會後，各位對於SCEH更加了解，以及對行貨遊戲更加支持，好讓在不久的將來，SCEH能為我們舉辦一個更大型、更豐富及更無敵的「超級無敵PlayStation樂園」吧。（松鼠）

記得多年前王氏曾在灣仔舉行推廣MEGA DRIVE的大型活動，後來街機生產商亦聯合舉辦過多次街機展，所以這次「超級無敵PlayStation樂園」並非為同類活動的創舉，但在處理手法上則可以看到有所不同。

首先，在舉行這活動的地點上，主辦單位選了銅鑼灣的旺地時代廣場，而且更是以半露天的形式進行，亦不會向入場人仕收取入場費，因此即使不是機迷也好，亦一樣有機會參與這次活動；吸引這些人購買自己的硬件或軟件，才能真正擴大市場。

主辦單位針對非機迷的目標，還可從他們請來曾志偉、林曉峰、錢嘉樂等多位影視紅星作嘉賓可以看出。不少非機迷都會因為可以看到明星而停下看看這展覽，至於他們會否被展出的遊戲所吸引，那便是遊戲本身的問題了——就這一點，主辦單位似乎故意選了數隻簡單明快的遊戲作重點。《鐵拳3》、《BLOODY ROAR》這類格鬥遊戲是最適合用來比賽的，而《PaRappa the Rapper》這另類作品雖然在日本已推出了一段日子，但在香港似乎仍不是太多人接觸過，而這作品獨特的遊戲系統，相信可令不少停玩了遊戲機一段時間的玩家眼前一亮，就算你沒有時間慢慢去研究這遊戲，最少那頭巨型PaRappa也會令你印象難忘吧。

當然，這類展覽的主要捧場客還是機迷，所以吸引機迷的要素還是必須的；在今次參展的六間主要廠商，均是在日本有極高知名度的公司，而展出的遊戲中，《BIOHAZARD 2》、《凝望騎士》、《兵蜂RPG》、《GUNDAM THE BATTLE MASTER 2》及SQUARE的多隻作品均是仍未正式發售的，對於一向只能從雜誌中得知新作資料及畫面的香港機迷來說，這的確是個難得的機會，所以大家都不介意要在這寒冷的天氣下排隊入場。

另一方面，SONY這次亦很主動地和本地的遊戲雜誌合作，除了找來某遊戲雜誌的編輯和《鐵拳3》比賽的冠軍一較高下外，亦有像本刊那樣設有自己的環節，這可以說是日本方面認同香港遊戲雜誌水準下的副產品，對於努力地幹了多年的本地遊戲編輯來說，是一件很值得高興的事。

以香港這個規模不算太大的市場來說，SONY公司仍願意投資來辦這種展覽，已經是很難得的了，不過，在下覺得今次展覽仍有一些可改善的地方，其中較明顯的是排隊入場的時間缺乏彈性，往往試玩場內的人群散去得七七八八後，仍不讓其他輪候的人進場，結果便間中出現「外面排長龍、裏面冷清清」的景況，或多或少也會令到場的人有點不高興。

希望今後SONY會更看重亞洲（香港）市場，為大家帶來更多意想不到的驚喜吧！(J.J)

電視遊戲信箱

表表裏裏……

親愛的幕後黑手先生：

您好嗎？我是第一次FAX來GAME PLAYER的電視遊戲信箱的，我有小小問題想問問您，希望能在68-69期中刊登出。萬分感謝！

1) 在PS的《BIO HAZARD 2》裡，請問什麼叫做「表」，什麼叫做「裏」？
2) 請問在《BIO HAZARD 2》的「LEON表」，「CLRARE裏」是什麼？
3) 那麼「CLRARE表」、「LEON裏」又是什麼？

多謝回答我的問題！

祝今年發大財，銷量上升！

12歲的忠實讀者 ELVIS 上

ELVIS：

《BIO HAZARD 2》是一隻2CD遊戲，你可以自由選擇由那一隻碟開始。當你以DISC1開始遊戲的話你玩的就是「LEON表關」，完成遊戲可進入以DISC2進行的「CLRARE裏關」；相反若果你以DISC2開始遊戲便可順序玩到「CLRARE表關」和「LEON裏關」。

幕後黑手

勁賣廣告……

超級幕後黑手先生：

在下金田「1」第一次寫信來，希望你可以幫我解答一些「CAKE」手問題。

1) 可否在(98)出年1月1日出SS金田一GAME時出一本攻略，可以的話希望將問題和答案分開。
2) 請問CAPCOM遲些會推出那些格鬥GAME，可否寫出名字和日期。
3) 可否介紹多些電腦中文GAME。
4) 本人想問吓N64到兒家出了幾多GAME，到出年會有乜好玩新GAME。
5) 又想問吓N64DD用途和功能。
6) 煞爾達傳說，是出卡帶先，還是64DD先，你地有否想過出後立體版好不好玩。

祝貴刊是最好賣的雜誌

金田「1」上

金田「1」：

1) 小健健已開始為大家編寫該遊戲的攻略了，由於遊戲中的對答煩多，為方便讀者進行遊戲，答案不會分開刊登，下次PS推出《地獄遊園地殺人事件》時再考慮你的提議吧！
2) 有MARVEL VS CAPCOM、街霸EX2等超級勁作，下期業務機戰隊將會報導日本AOU SHOW的猛料，留意啦！(廣告…)
3) 不日推出的「電腦遊園地EX應該可滿足你。(廣告…)
4) 不經不覺N64已推出了大約40款遊戲，而撒爾達傳說、MOTHER3和POCKET MONSTER STADIUM較為吸引我。
5) 除可進行遊戲外，可配合盒帶遊戲和繪圖版作存取資料之用。
6) 先出盒帶版。3D遊戲是現今的大趨勢，應不難接受吧！

幕後黑手

我愛松本惠…

黑手大人：

本人對貴刊近幾期都能準時於星期六出街，感到非常滿意，希望以後仍能如此。

本人亦有問題向黑手請教！

1) 64DD何時推出，大約吧？
2) 為何貴刊沒有《DIDDY KONG RACING》之攻略？
3) 你們有誰懂得及精於《DIDDY KONG RACING》？
4) 可否請他／她指點使用雞之方法及打敗BIG BOSS豬之方法？
5)《NBA IN THE ZONE 98》N64版是美版GAME或是日版GAME才對？
6)《TALES OF DESTINY》在故事開端由飛船墜到雪地後再由雪地到達第一個城鎮後，我在酒場及兵士屋也找不到有人不見了通行証，怎辦？
7) 貴刊會否做《陸行鳥不可思議之迷宮》及《浪客劍心》的攻略？在《浪客劍心》中是否上刅中，中刅下，下刅上的？
8) RACING GAMES中何為DRIFT和「LUCK」尾？
9) PS《GRAN TURISMO》中，B級牌照中頭一至三項是何解？
10) PS對應CUAL震手掣的遊戲能否100%對應舊震掣？
11) SS《GRANDIA》大約售多少？
12) 本人很欣賞「業務機戰隊」，請加油及加料！
13) 以現在遊戲推出的數目，你們有足夠遊戲介紹及攻略令「GPM」加頁數嗎？
14) 你喜歡MATSUMOTO MEGUMI嗎？

祝貴刊長有！黑手日增俊朗！

讀者 YAMAZAKI

YAMAZAKI：

1) 64DD『暫定』在今年聖誕推出…
2) 只因篇幅和人手所限，抱歉！
3) GAME PLUS一眾黨羽都很喜歡這遊戲，而DIAS和RAY的技術尤為精湛。
4) 使用「雞」要先取得所有金氣球、在所有BOUNS STAGE勝出、在所有TROPHY RACE中勝出、戰勝BIG BOSS一次，此時選關賽道中央的島會出現一隻有雞冠的青蛙，當你看到青蛙變回雞後，以後在選人畫面就可選用雞了。
5) 是日版GAME。
6) 打開在GPM第65期83頁，就是左面第3張圖裏正中央那人遺失了通行証。
7)《浪客劍心》中的上中下相刅原理就正如你所說一樣。
8) DRIFT即是「入波」，而甩尾就是在入彎時不收油以高速剎車轉向，如此就會以慣性滑行入彎，極之危險。
9) 玩者要在限定時間內行駛至指定地點，並在限定區域內準備停車。
10) 新版除將兩粒ANALOG掣改圓外，還增加了幾種「震震」方式，將來推出的新GAME大有可能不再對應舊掣。
11) 大約售350港圓。
12) 業務機戰隊話好多謝你支持！
13) 我們會將閣下的意見交予上層考慮。
14) 松本惠？坐黑手旁邊的FUKUDA很喜歡她啊！

幕後黑手

超級機械人大戰F…

幕後黑手先生：

本人第一次來信希望能解答我的問題。

1) 照你推測「SQUARE」會否為N64出GAME？
2) 我在97年聽過「瑪莉奧」RPG會移值N64是否真的？
3) 我聽人說N64的「星戰火狐」很正，但我怕買了之後不是人地講那麼正，究竟這GAME是否真的很正？
4) 為什麼「超級機械人大戰F」完結編會一拖再拖究竟幾時出？
5) 照你估計「F」完結篇所謂隱藏機會否是「W」高達O.V.A.中的機體、「電腦戰機」或「櫻

花大戰」中的「光武」呢？(是的話一定很有趣)

6) 為什麼貴刊66期特別版不預先通知在哪裡發售？到我買了66期普通版才知那裡有得買，但那時太遲了，當我去到其中一間時已沒有了，第二日即1月17日一去到好X商場那間一樣沒有，還給有些人炒到100元一本，所以我超級希望下次有VCD送時請預先通知那裏有得買，加些錢不打緊，好過給無良的人炒貴。

祝打機一帆風順

豪鬼

豪鬼：

1）SQUARE棄SS選PlayStation相信是因為主機銷量問題，若N64主機的銷路持續低迷，SQUARE是不會為它推出遊戲的。

2）任天堂的確公布了瑪莉奧RPG2這款N64遊戲，發售日期未定。

3)《STAR FOX 64》給人一種新的射擊遊戲感受，而且還對應震動PACK，的確是一隻又平又正的好GAME…FOX…！！

4）黑手都只能説一句無可奈何和無可奉告…

5)《GUNDAM W E.W》的機體會否作為隱藏機則不太清楚，但加入《VIRTURA ON》和《櫻大戰》這兩部SEGA作品的機體相信絕不可能。

6）有關《BIO HAZARD 2攻略先修 VCD》一事本刊已有正式聲明，但仍然多謝閣下的寶貴意見，下次推出特別版刊物時亦會細心考慮各讀者的情況。

幕後黑手

奧干殺到！！

幕後黑手先生：

小的為SS機和部份PS機的GAMES感到十分苦惱，所以特來寫信賜教賜教。

1) 可否簡介V-SATURN，SS，HI SATURN的功能上有什麼分別？(例如不加附件便可睇VCD)

2) 櫻大戰的SAVE CARD係邊道有得買？(大約幾多錢)

3) 櫻大戰蒸氣RADIO SHOW係邊道有得買？(如有最好講明邊區或商場和大約多少錢)

4) 可否代問米奇的綾波麗紙板在哪裡買到？

5) SS值不值得買？因為有雜誌講它的後繼機可能在98年底或99年內推出。到時SS玩一年又換機又有點不值的。

6)《第四次超級機械人大戰S》中，邊個有奇蹟的精神指令？

7)《大航海時代外傳》的男主角ENDING是説什麼？

8) PS的機動戰士Z高達加美尤篇的卡碧尼和百式怎樣得到？

9) 第六十四期介紹的月曆，係邊找到？

雖然問題略多，但仍望黑手能解答所有問題。

祝GPM員工新一年身體健康因為在編者話的裏頭個個編者都好像在半死狀態下工作。

AEUG上

AEUG：

1) 3機根本就是同樣規格的機體(有説V-SATURN質素較佳)，而HI-SATURN的確包括一張MPEG卡(但亦較貴)，可惜此卡並不對應PHOTO CD，最近推出的VCD版SEGA-SATURN會是較抵買的選擇。

2）櫻大戰SAVE CARD連HAJIME少尉都説找不到。

3) 這CD可在旺角區的信和中心找到。

4）綾波麗紙板好像已絕跡市面，但米奇家中亦有一個。

5) 難道你想99年才打機？SS於98年推出的遊戲多到你玩不完，玩到99年再算吧！

6) 2月19日-3月20日出生、A、AB血型的主角，聖戰士昆霸的紅髮妖精。

7) 抱歉，沒有玩這隻遊戲。

8) 故事模式並不能選機，若在對戰模式都不能使用這兩機，便爆多一次馬沙篇吧！

9) 那些月曆可在旺角及銅鑼灣區的大型遊戲店、動畫精品店找到，但要快啊！

幕後黑手

改行貨機……

致編輯先生：

您好！這次是我第二次來信，上次不知為什麼沒有刊登，希望今次能夠刊登我的來信，也希望不會送去填海區填海。

1) 一隻CD的容量有多少M？一隻DVD容量又是多少M？(要確實的容量數目)

2) 除了遊戲誌尊賣店，高登和信和外，知不知還有什麼地方有原裝J WIN 95 GAME購買？我不想訂，因為要等。

3) 貴刊曾經介紹過一本名為NADESHI-CO的遊戲雜誌，如果我不想去旭屋書店訂，請問知不知在那裡可以直接購買？

4) 電擊SEGA SATURN、SATURN FANS和SEGA SATURN MEGAZINE，編輯先生你認為那一本內容較好，也請問電擊SEGA SATURN是不是每一期都有海報送？

5.已改了機的SEGA SATURN如果壞了，黃氏是不是一定不會負責維修，就算付出數百元也不會受理嗎？

6. BIO HAZARD 2是雙CD，一隻是LEON篇，另一隻是CLRARE篇，請問是不是論男女都是玩一隻CD的內容？我意思是指是不是像FF VII一樣要玩完第一隻碟之後才接著第二隻碟，即是話整個遊戲內容是雙CD？

7.SATURN GAME「YU-NO」是不是水貨？為什麼到了發售日也未曾推出，還有9800日圓那個珍藏版是不是內有音樂CD呀？

8.PS原裝行貨GAME，我看有一小部份的GAME有貼注張OFFICIAL PRODUCT的貼紙，而其他的行貨GAME就沒有，是不是貼注這張貼紙的GAME不論是説明書，背面和封條都日文，沒有貼紙的全部都是英文呀？

9.本人是SATURN迷，也非常喜歡卒業S這個遊戲，請問卒業S有沒有機會在貴刊刊登攻略呀？

10.貴刊的66期遊戲誌連BH2 VCD的售價是不是一樣都是＄35。也請問過完年後貴刊會不會加價呢？

11.最後請問電視遊戲信箱的來信是不是全部都是幕後黑手解答的，也請問我寫的字有多少分呀？(100分為滿分)(要老實回答)

我知道你們工作很沉重，希望不會討厭我問的問題太長太煩。

祝：遊戲誌銷量第一，永遠永遠第一，直到永遠。

多謝！多謝！

SATURN機之子上

SATURN機之子：

1) CD-ROM的容量是540MB，現在的DVD通常為單面單錄的4.7GB規格，但DVD最高可以雙面雙錄達至17GB。(1GB＝1000MB)

2) 原裝J WIN 95 GAME在港並不普遍，要好東西有時要付出小許耐性。

3) 暫時沒再看到現貨。

4) 以上3本都是質素極佳的刊物，而內容性質亦各有不同，很難比較。

5) 改了機的「行貨機」會失去保養優惠，拿去代人修理主機的店舖可能會較快較平，但勸大家都是不要玩翻版了！

6) 請看第1封信的答案。

7) 除了大作，SATURN GAME通常只有水貨，而「YU-NO」的珍藏版附送了一隻滑鼠。

8) 通常PS行貨封條上的GAME名和封底版權字會是英文，若廠商直接引進日本版的話則會加貼「O.P」貼紙。

9) 未有計劃刊登《卒業S》的攻略。

10) 66期GPM賣35元，暫時未會加價。

11) 65分

幕後黑手

街頭GAME霸王

文：ZAC

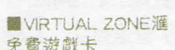
哩個就係ZAC嘅新裝……



VIRTUAL ZONE請打機

原來由家陣到98年3月31號，VIRTUAL ZONE（大華同九龍灣兩間）請大家打機呀！大家只要去幫襯倫敦、普慶、凱聲、九龍灣百老匯、銀都及寶星UA哩幾間戲院，佢哋會隨戲飛送一張「VIRTUAL ZONE免費遊戲卡」俾過你，只要閣下攞住哩張卡到VIRTUAL ZONE，就可以憑卡免費玩一局遊戲，當然係指定機種啦，但係就個個星期都唔同，而且每個星期都起碼有成三種GAME俾你揀。睇完戲仲有免費機打，你都咪話唔正點呀！大家多啲睇戲啦咁就。不過話時話，據VIRTUAL ZONE嗰邊講，哩啲免費遊戲卡好受歡迎，好似話啲戲院都差唔多派完，想去嘅機友好快啲手嘞。





■VIRTUAL ZONE滙免費遊戲卡

鳴謝：VIRTUAL ZONE

■佢會喺戲院入面張貼告示

點解會唔開

新年大家有冇去打機呀？唔知大家有冇發現到，喺哩啲咁嘅大假前後，總會有啲機鋪開得夜啲，而有啲就會搭正晚黑12點就打烊呢？可能大家都會習慣咗每到大節前後（例如新年、耶誕）啲機鋪就會開夜啲，但係其實喺哩啲日子，啲機鋪照㨂都係要晚黑12點打烊㗎。咁點解有啲機鋪又會夜啲打烊呢？原來啲機鋪老細覺得哩啲日子會有多啲機友去打機，於是就開夜啲嚟方便大家，而佢哋又可以有多啲收入，真係一家便宜兩家着。咁咁做會唔會犯法呢？原來喺呢啲日子，啲警察叔叔都會額外開恩，如果見到啲機鋪過咗晚黑12點都唔打烊嘅話，就會口頭勸籲啲機鋪老細，叫佢哋快啲打烊；而啲老細通常都好識做，啲警察叔叔一出聲就會打烊。咁點解又會有啲機鋪搭正晚黑12點就打烊嘅呢？通常哩啲都會係啲比較大嘅機鋪。據某啲機鋪老細透露，因為喺哩啲日子佢哋要「執生」，即係一見到警察叔叔出聲就打烊，所以哩啲「大公司」就好難叫啲員工加班，因為唔知加到幾點先好。而好似嗰啲會開得比較夜嘅機鋪，佢哋通常都係啲規模比較細嘅機鋪，所以就算啲員工收咗工都好，啲老細自己落場都會撐得掂，所以佢哋都會好樂意咁開夜啲……只限啲大節前後。

睇SHOW有SNK新作！

上期就同大家講過嚟緊嘅AOU SHOW會有啲乜嘢新作啦，今期小弟仲有少少補充。首先嘅就有《電車GO 2》（TAITO），今次有新路線俾各位「車長先生」玩吓（唔知遲啲會唔會出「的士GO」呢？）；仲有哩個「超能力格鬥」《PSYCHIC FORCE 2012》（TAITO），上次喺AM SHOW見到啲開發中畫面都已經令人覺得TAITO塊新底板「TAITO WOLF」一啲都唔弱呀；而最緊要嘅就係SNK，佢哋終於公布咗佢哋會喺AOU SHOW發表佢哋嘅最新作《REAL BOUT餓狼傳説2》，聽講會有新人物加入咁話，至於會係點就等我哋去完個SHOW返嚟同大家報導啦。另外，有啲傳聞中會出嘅GAME，唔知到時有關方面會唔會俾到一個滿意嘅答案過我哋呢？例如有人話CAPCOM會出《STREET FIGHTER III 3rd IMPACT》同埋《STREET FIGHTER ZERO 3》，聽講後者出嘅可能性都幾大（據講仲會有《FINAL FIGHT》嘅續編添呀）；而SNK自己就曾經話過可能會好似《侍魂》咁幫《龍虎之拳》同《餓狼傳説》出立體版，希望佢哋唔會呃我哋啦；亦有傳聞話NAMCO見《鐵拳3》喺日本方面嘅反應唔錯，所以打算會推出《鐵拳4》咁話，係真唔係呀？分分鐘要換走大部份人物咕喎（根據《鐵拳3》個故事，有一班人物都成40幾歲以上㗎嘞）。既然有咁多傳聞，我哋當然會去實地考證吓啦，各位機友務必要留意下期《業務機戰隊EX》第5期嘅「AOU SHOW SPECIAL」呀（此乃廣告）！



■估唔到睇完戲仲有得打免費機

TEXT：KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

新嘗試、名符其實的太空戰士《STAR GLADIATOR》系列

在96年，CAPCOM推出首個以SYSTEM 11基板，利用3D POLYGON製作的科幻格鬥遊戲——《STAR GLADIATOR》，由於初次使用SYSTEM 11和POLYGON製作3D格鬥遊戲，而且人物設計與該廠一貫風格大相逕庭，所以在初期公布時，各人對遊戲均不大置予厚望。然而於推出後，當中以立體效果表現平面的系統和變化豐富的PLASMA COMBO，其遊戲性着實令人有很大改觀，對於廠商的遊戲創作和製作技術，獲得不俗的評價。反觀，香港由於此遊戲並不普遍，玩者對系統又一竅不通，即使後來推出家用版其受歡迎程度始終仍然未如理想。



■同樣以SYSTEM 11製作的遊戲《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》，不論形式和系統都是一切從簡

■經過兩年的歲月，強化後的《STAR GLADIATOR 2》再譽歸來

《精武門》無獎問答遊戲

今次想和讀者們玩個遊戲，以下是廠商SNK幾個格鬥遊戲的名作，其中它們都有一個共通點，究竟是甚麼？自問對格鬥素有認識的讀者不妨動動腦筋，試想想是甚麼，而答案則會在下期《精武門》內揭曉！HINT：《STREET FIGHTER》

◆《餓狼伝説》系列



◆《REAL BOUT餓狼伝説》系列



■仍屬開發畫面中的《REAL BOUT餓狼伝説THE NEW COMERS》



◆《龍虎之拳》系列

◆《THE KING OF FIGHTERS》系列（只限於《KOF 94》和《KOF 95》）

◆《～幕末浪漫～月華之劍士》（或許會成為系列，而且機會成數非常高）

遊言戲語

第七回

《空想世界漫談——地底世界拉傑斯》

by HAJIME少尉

引言

不經不覺便過了好一段日子，都是時候換一換話題了；不過由於這個自《第二次超戰》開始便出現的原創世界實在設定得非常仔細，這次就為大家介紹餘下的部份資料，而其他更深入的就唯有忍痛割愛了！

拉傑斯的度量衡

由於是一個與地面隔絕的異世界，所以度量衡和貨幣的單位亦和地上有別。而這些單位乃起沿於萊茵古蘭的建國者。

世界共通貨幣單位	：CREDIT（クレジット）	1 CREDIT大約等於100日圓
長度單位	：GOTSU（ゴーツ）	1 GOTSU大約等於1.78公尺
重量單位	：MAKU（マク）	1 MAKU大約等於67.5公斤

萊茵古蘭的政治體制

萊茵古蘭採立憲君主制，以元老院和庶民院（行政及立法機關）的議員組成權力核心，國王的權力非常有限（情況和現在的英國和日本類似）。此外，奉行「階級民主主義」，擁有愈多（大）的權利，便要付出愈多（大）的義務。而階級由姓名中的中間名Middle name表達，例如蒙尼嘉•古拉尼亞•比西亞（公主）和溫蒂妮•勒斯姆•伊古拿托（練金學士）等等（詳見下表），藉得留意的是，和中世的階級觀念不同，這種階級會因應個人的後天學習和努力而有所改變。

職業（階級）	男	女
王族	古蘭グラン	古拉尼亞グラニア
戰士	辛サン	薩妮亞ザニア
練金學士	勒亞斯ラアス	勒斯姆ラスム
神官	謝奧ゼオ	謝奧拉ゼオラ
貴族	祖蘭ゾラン	祖林ゾラム
平民	古奧クオ	古奧拉クオラ

魔裝機操者的權利與義務

自《EX》中開始出現，指安藤正樹等四名魔裝機神駕駛者擁有「在世界陷入危機時，不受任何人命令，依自己的判斷行動及化解危機」的特權，在《EX》正樹之章中，菲洛特皇子更特意修改憲法，將此特權擴展至其他正魔裝機操者；而皇子本身亦在表明自己是事件元兇之後，要求正樹等人引用此項特權將他打倒。



■「在這裡把身為一切混亂元兇的我打倒，就是你們魔裝機神駕駛者的使命！」

氣（プラーナ）

魔裝機的操作媒介，生體能量的一種，在使用必殺技和MAP兵器時會消耗大量的氣，過度使用會對操者生命構成危險。由於感情起伏激烈的人擁有比一般人更強的「氣」，更能發揮魔裝機的性能，所以我們不難發現魔裝機的駕駛者多半是一些「熱血型」的人物。附帶一提，在《魔裝機神》第一章中，正樹曾因多次使用尚在試驗階段的CY-FLASH（CYBLASTER的MAP兵器）而昏迷，溫蒂妮為救他而以接吻方式為他「補給」……

■是正樹的初吻嗎？

賜名

萊茵古蘭的傳統最高榮譽，當有人為國家作出重大貢獻時，便會以功積大小作準，由國皇賜與古代英雄或名人的名字以作表揚。安藤正樹在拉傑斯時的名字——「蘭多爾．辛．謝洛沙基斯（ランドール・サン・ゼノサキス）」正是來自傳說中曾擊敗破壞神倭格勞斯，並將之封印的勇者。由於正樹成功自莎芙妮（サフィーネ）手中奪回最強魔裝機神CYBLASTER，故被賜與此名。

■巧合？正樹的養父「劍皇西奧路多（ゼオルート）」正是勇者蘭多爾的後人

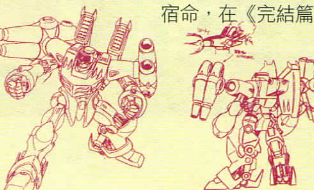


■在河野幸子的設定下比《EX》時更強調「天真無邪的主角妹妹」的形象

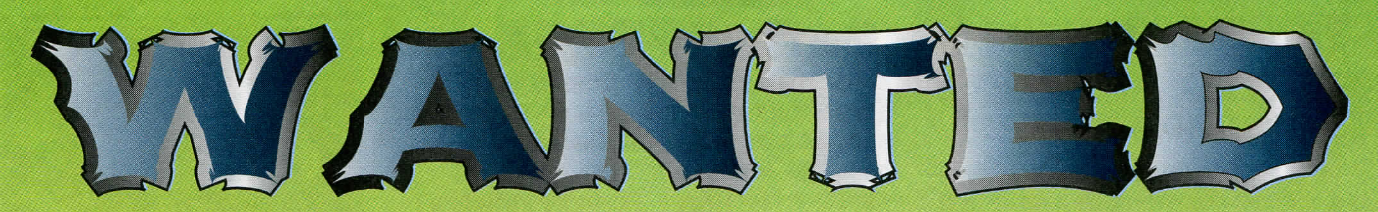
人物列傳《其之二》

普莉絲雅．謝洛沙基斯（プレシア=ゼノサキス）

魔裝機迪亞保羅的第三任操者，劍皇西奧路多的獨女，正樹的義妹（也是上期那位尸兄的「目標」……）。由於母親早逝的關係，自小就和父親相依維命，養成獨立的性格，是位身兼母職照顧父親和義兄起居生活的堅強女孩。在《第四次》中難逃「主角妹妹被敵人抓去當人質」的宿命，在《完結篇》中又會怎樣？



■魔裝機迪亞保羅（ディアブロ），以兩肩的Linear Rail Gun為主力武器，後期更有「綠之墓標」、「核桃割公仔」等強力必殺技。全高26.3m重量38.9t



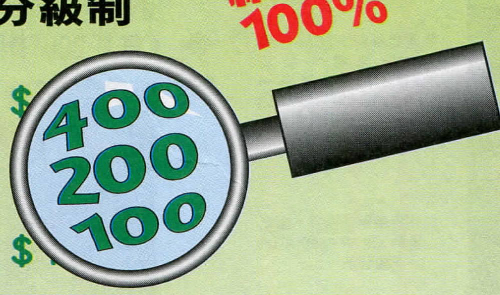
《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

GAME料分級制



一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯

SATURN 記憶卡（番外篇）

本來今次應該研究一下新課題，但在最近SATURN推出了一款新的SAVE CARD，就趁今次向各位同學介紹一下。

此卡其實是連同新GAME《SATURN發見！TAMAGOTCHI公園》一套發售，而最特別的是，遊戲的記錄只能存儲於此專用卡內，其他記憶卡一概無效。亦不能用作其他遊戲，當普通SAVE卡用。如將此卡「初期化」，更會將遊戲本身的預設檔案洗掉，以後就不能再玩《SATURN發見！TAMAGOTCHI公園》，非常霸道。不過……

經反覆多次測試，發覺此卡其實是可以用來作普通SAVE CARD的，而且穩定程度不錯。如想將其當作新記憶卡用，雖不能玩《SATURN發見！TAMAGOTCHI公園》，但亦不失為一個不錯的選擇。

更正

上一堂前問過大家，究竟SAVE CARD要怎樣插才是最「正」？但因圖片出錯，弄得各位摸不着頭腦，現將三位同學的示範重新展示一次，請留心看：



■圖A：阿莫同學的示範（只看到藤崎詩織的「頭」！）
插到最入，結果都可能會無反應。



■圖B：阿霍同學的示範（看到了藤崎詩織的「頸」！）
全對！100分。



■圖C：阿斯同學的示範（連藤崎詩織的「膊頭」亦清楚看見）
連插也未插好，實在太大意了。

特此更正，懇請見諒！

「RING………」

咦？又夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。下堂將會研究真正的新課題了，究竟會有甚麼內容？下期自有分曉。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！

BIO HAZARD 2 DESERT EAGLE 特別限定版

過新年玩甚麼GAME呢？《BIO HAZARD 2》？能否成為豆腐生還者呀？說回正題，各位在享受遊戲的驚嚇氣氛之餘，又是否喜愛遊戲中那些真實感十足的鎗械呢？如果喜歡的話就要留意了，因為CAPCOM為了記念《生化2》的推出，特別與日本氣鎗名廠MARUI合作推出了這支男主角LEON專用的「DESERT EAGLE .50 AE特別限定版」…

主持人：TAZ

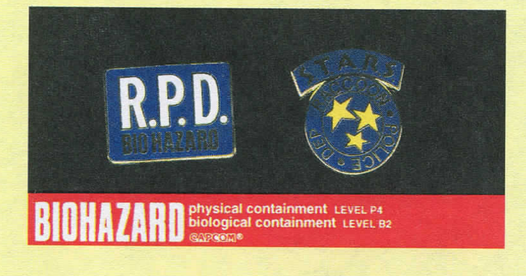
有幾特別先？！

在真實鎗壇中DESERT EAGLE這支0.50口徑的巨無霸手鎗早已享負盛名，而由MARUI生產的BLOW BACK版D.E不但造出了原鎗的重量感，其優秀的BLOW BACK技術令開鎗時的仿退膛動作更有氣勢和真實感，今次《生化2》限量版更以銀身木柄上場，氣勢真勁！



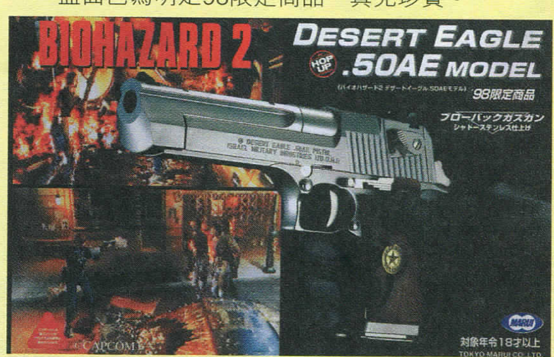
完全限定特製胸針！

隨鎗還附送了兩款市面上沒有獨立發售的RPD警隊胸針兩個呢！帥呆了！



限量版盒面！

盒面已寫明是98限定商品，真見珍貴。



RPD 徽章仿木紋手柄！

鎗柄部份以高技術精製而成，拿上手十分貼服，而且更附上了RPD警局的徽號，絕對有型有款！看仔細點…在木柄上還刻有LEON的名字呢！



最新消息！！

超級機械人大戰 ACTION ROBOT Part 2

各位機械人迷還記得匣一套有透明版的機械人公仔嗎？BANPRESTO公佈下一輯將於5月發售。而它們推出的款色包括勇者雷登、金剛（宇宙飛龍）、翼霸和「真・三一萬能俠」，而最後一款將會是《第四次》的主角機呢！令次除會附送不同形勢的手掌外，還會增加大量武器，保證有得睇有得玩！



KPS 與 CAPCOM 合作

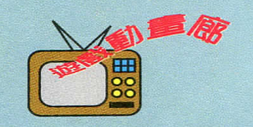
近日行街經過KPS時，發現他們最近入了三款CAPCOM人物MOUSE PAD，以我記憶所及，這系列滑鼠只曾在去年的《街霸III》比賽中發售過，當日未買就要快了！而據KPS的消息，他們將會與CAPCOM合作發售更多產品呢！



少年街霸2

CAPCOM女角

魔域戰士2



今次的主題是……

DRAGON BALL（龍珠）

TEXT：MS

前言

HI！各位好嗎？這欄第一次和大家見面，請各位多多指教！這欄的主要目的是為大家介紹一些推出過遊戲的動畫。但有人會問動畫和遊戲到底有甚麼關係呢？其實有些遊戲是因應動畫的熱潮而推出，另外有些動畫則因應遊戲的熱潮而推出，因此兩者是有很大關連的，基本上更可將之分成兩類：《先動畫，後遊戲》和《先遊戲，後動畫》。今次在這裏提及的是《先動畫，後遊戲》，若有甚麼意見或問題，不妨寫信來提點，記住註明是給《遊戲動畫廊》呀！

《龍珠》有甚麼動畫？

《龍珠》相信是一套不少香港和日本動畫迷、機迷、甚至是大人細路都認識的動畫，有的是由小看到大，有的是從兄長或父母口中得知，它的名字可説是深入民心，可是大家又知不知到這套動畫是何時在日本首次播出的？原來這套動畫是在1986年2月26日開始在日本播出，就由這一刻起帶動了《龍珠》的熱潮。

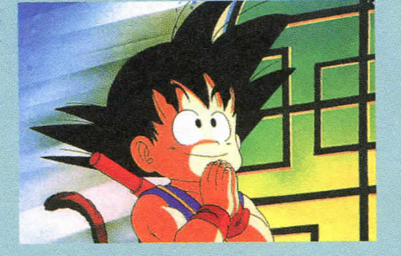
有很多人都以為超過三百多集的《龍珠》並沒有故事的分歧，但事實上它總共劃分了四輯，分別是《DRAGON BALL》、《DRAGON BALL Z》、《DRAGON BALL Z悟飯編》和剛剛完結的《DRAGON BALL GT》。故事內容方面，主要是環繞着七粒龍珠為主，只要集齊七粒龍珠就可實現任何願望，除此之外每一輯分別都曾經推出過電影版和TV SPECIAL版，分別是《DRAGON BALL》的《神龍傳説》和《最強之道》等共4套，《DRAGON BALL Z》與《悟飯編》就有《世界上最強的人》、《整個地球的超決戰》、《超級撒亞人孫悟空》、《100億能量戰士》、《燃燒吧！熱戰．烈戰．超激戰》、《超戰士激破！勝利是我們的》、《復活的合體！悟空與比達》和《龍拳爆發！誰可匹敵》等共13套。至於T.V SPECIAL版則共有《DRAGON BALL Z》的《絕命的反抗》和《GT》的《悟空外傳！四星珠是勇氣之証》等3套，你看過沒有？



電視版的《DRAGON BALL》

故事內容：主角孫悟空在一次偶遇下認識莊子，由於莊子想集齊七粒龍珠，便與悟空開始旅程，在旅程途中會遇上紅帶軍、畢拉夫等人的阻攔，而且還加插了天下武術大會等情節，這些冒險故事情節吸引了不少動畫迷。

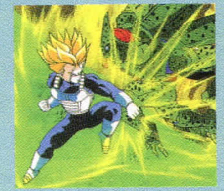
注目度：★★★★★



電視版的《DRAGON BALL Z》

故事內容：承接《DRAGON BALL》的最後一幕，主角孫悟空長大成人後成家立室，與牛魔王的女兒芝芝生出其子悟飯，經過連場戰鬥來交待悟空的過去，最後亦説到幼年時的死敵紅帶軍找他報仇。

注目度：★★★★☆



電視版的《DRAGON BALL Z悟飯編》

故事內容：這一輯的主角由兒子悟飯取替死去了的悟空，他代替其父肩負保護地球的責任，可是由於他學藝未精，未能肩負重任，最後仍要悟空返回現實世界將魔人布歐消滅。

注目度：★★★☆☆



電視版的《DRAGON BALL GT》

故事內容：唯一一套未曾在漫畫出過的原創故事，年事不少的悟空得到神龍的能力而返老還童，亦由於他過去使用龍珠過度，所以要他在有限日數內到宇宙的每一個角落，找尋七粒黑星龍珠來拯救地球，於是他便連同孫女阿班與及杜拉格斯展開宇宙旅程。（註：這套動畫仍未在香港播映過）

注目度：★★★☆☆（日本的反應）



TV SPECIAL《DRAGON BALL Z》第二輯

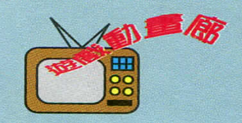
故事內容：主要是説杜拉格斯的過去，在片頭中説明悟空因心臟病逝世，不久人造人的突襲，令比達、無閑和笛子魔童等人相繼戰死，餘下悟飯和杜拉格斯二人與人造人奮戰，最後悟飯也戰敗而死…這套片名為《DRAGON BALL Z之絕命的反抗》。這套片長一小時的SPECIAL版由於從未在香港播過，而且故事與TV版有所關連，因此相當具有特色。



OVA版《滅絕撒亞人計劃》

故事內容：與撒亞人住在同一星球的魯魯人，因被撒亞人滅族而感到憤恨，而其中一名叫拉捷博士的魯魯人在死前一刻開動了復仇機，製造一個超戰士來復仇。這套片的最大賣點，就是它是來自遊戲《DRAGON BALL Z外傳》推出後的一套OVA版，因為從未在電視和電影上播映過，而且故事內容跟足遊戲中的情節，所以是較為特別的一輯。





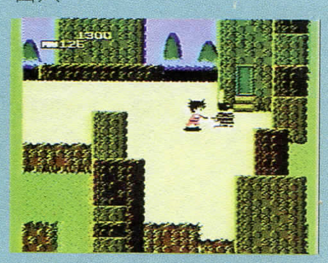
《龍珠》遊戲逐隻數

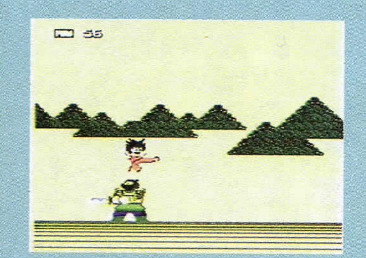
《龍珠》這套動畫各位看得多，但是大家又知不知它曾推出了多少款家用版遊戲？大家不妨參考以下的年表，截至現時為止總共推出了24隻遊戲之多，你說它的受歡迎的程度有幾高呢！以下將會介紹一些較為經典的作品供讀者參考，且看自己家中有沒有這些遊戲？

《DRAGON BALL——神龍之謎》

FC/ BANDAI/ 86年11月27日/ ACT/ 4500日圓/ 1P

龍珠系列首作，其玩法較為簡單，整個遊戲以2D橫向來進行，打BOSS時會變成單對單決鬥(若按緊下B然後再按A就可出龜波氣功)。故事方面是由悟空開始旅程開始，直到神龍第二次出現時完結，可是故事結構上並不完整，而且劇情與原作有少許出入。





《DRAGON BALL——大魔王復活》



FC/ BANDAI/ 88年8月12日/ RPG/ 5800日圓/ 1P

這是龍珠第一隻RPG遊戲，不單提高了畫面的質素，還補救了上集的不足，其玩法是以卡片來作各種攻擊指令，故事方面，並非承接上集，而是原創故事，但是仍採用動漫畫的歹角，例如笛子魔王和紅帶軍等。



《DRAGON BALL Z——強襲！撒亞人》

FC/ BANDAI/ 90年10月27日/ RPG/ 7800日圓/ 1P

這是以《DRAGON BALL Z》作為題材的第一隻遊戲，同樣是以RPG來進行，不過它與前兩作有所出入，戰鬥畫面由逐格定鏡畫面改為片段式進行，令戰鬥時更如動畫般生動，故事則是由悟空長大開始直至去娜美星之前。





《DRAGON BALL Z——超武鬥傳》



SFC/ BANDAI/ 93年3月20日/ FIG/ 9800日圓/ 2P

這是龍珠系列的第一隻格鬥遊戲，以單對單決鬥對戰形式的來進行，其特色是玩者可自由控制角色的行動，令戰鬥更像動畫般緊張刺激，此外所有必殺技都跟於原著以《氣》來計算的，至於角色方面全都是《DRAGON BALL Z》裏的人物。

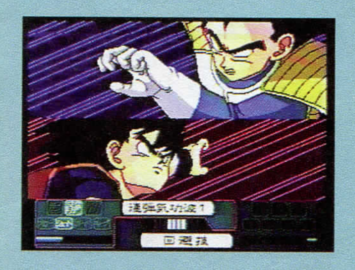


《DRAGON BALL Z偉大的孫悟空傳說》

PCE-SCD/ BANDAI/ 94年11月11日/ FIG/ 8800日圓/ 1P

是龍珠全系列中最特別的作品，玩法方面仍是以單對單形式來進行，先要以普通攻擊來減弱對手的POWER，從而取得必殺技的攻擊權，用強力必殺技來削去對方的體力。故事方面是在悟空死去後由悟飯等人將其父的冒險故事告訴給其弟悟天聽，可說為記念悟空一生之作。
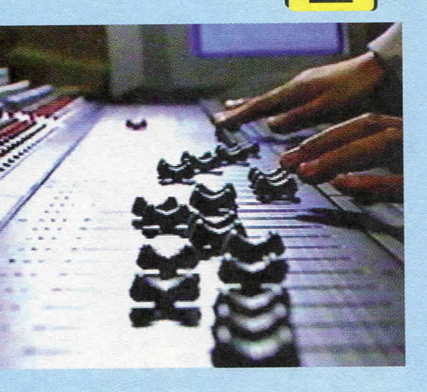




《龍珠》系列的遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
27-11-1986	DRAGON BALL——神龍之謎	ACT	FC	4500日圓
12-8-1988	DRAGON BALL——大魔王復活	RPG	FC	5800日圓
27-10-1989	DRAGON BALL 3——悟空傳	RPG	FC	6800日圓
27-10-1990	DRAGON BALL Z——強襲！撒亞人	RPG	FC	7800日圓
10-8-1991	DRAGON BALL Z II——激戰菲利	RPG	FC	8200日圓
25-1-1992	DRAGON BALL Z超級撒亞人傳説	RPG	SFC	9500日圓
7-8-1992	DRAGON BALL Z III——烈戰人造人	RPG	FC	7200日圓
29-12-1992	DATACH DRAGON BALL Z	FIG	FC	7800日圓
20-3-1993	DRAGON BALL Z超武鬥傳	FIG	SFC	9800日圓
6-8-1993	DRAGON BALL Z外傳—滅絕撒亞人計劃	RPG	FC	7800日圓
17-12-1993	DRAGON BALL Z超武鬥傳2	FIG	SFC	9800日圓
1-4-1994	DRAGON BALL Z武勇烈傳	FIG	MD	8800日圓
29-9-1994	DRAGON BALL Z超武鬥傳3	FIG	SFC	9800日圓
11-11-1994	DRAGON BALL Z偉大的孫悟空傳説	FIG	PCE-SCD	8800日圓
25-11-1994	DRAGON BALL Z悟空飛翔傳	RPG	GB	3800日圓
24-3-1995	DRAGON BALL Z超悟空傳突擊編	AVG	SFC	10800日圓
28-7-1995	DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	FIG	PS	5800日圓
25-8-1995	DRAGON BALL Z悟空激鬥傳	RPG	GB	5800日圓
22-9-1995	DRAGON BALL Z超悟空傳覺醒編	AVG	SFC	10800日圓
17-11-1995	DRAGON BALL Z真武鬥傳	FIG	SS	6800日圓
29-3-1996	DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	FIG	SFC	7800日圓
31-5-1996	DRAGON BALL Z偉大的龍珠傳説	ACT	SS	5800日圓
31-5-1996	DRAGON BALL Z偉大的龍珠傳説	ACT	PS	5800日圓
21-8-1997	DRAGON BALL FINAL BOUT	FIG	PS	5800日圓

註：以上年表只合於家用版遊戲機

日本聲優小檢閱

by：ABO & 山寺良牙



相信各位讀者（玩者）在遊戲中，都聽過了不少日本聲優精湛的演釋，但他們的除了配音工作以外，大家又知道多少呢？今次就由ABO & 山寺良牙，帶各位去探索一下這群幕後精英的「神秘面紗」。



日本聲優界小史

其實聲優這一行業早在1940年代便已存在，而當時，由於電視節目及電影並未十分流行，所以聲優的大部份工作都是放於電台節目的廣播劇。



1960年代，有大量的外國影片湧入日本市場，在該年代，由於懂得英語的人不多，於是從事聲優工作的人亦負責了外國影片的配音，而當時亦由於錄音技術並未十分發達，所以所有外國影片的配音均是與播出時同步進行，只要有少許錯誤的話，全個影片的對白均會被拖下來。另外該年代，首套日本產動畫《小飛俠》面世，當時負責的配音員當然亦一度成為佳話，於是第一次聲優熱潮（亦稱為外國影片聲優熱）便由此而出現。該聲優熱的代表者有：野沢那智、野沢雅子、白石冬美、藤田淑子……等。



1970年代，由於日本經濟轉好，於是大量的日產動畫成群而出，如：《宇宙戰艦大和》、《銀河鐵道999》、《山T女福星》（亦被譯作《福星小子》）……等，當時聲優業界需要大量的人手，而且觀眾亦會留意一些有實力聲優的動向，於是第二次聲優熱潮（亦稱為動畫聲優熱）便出現。當時的代表聲優有：神谷明、古川登志夫、富山敬、三ッ矢雄二……等。



踏入90年代，聲優熱潮起了少許的變化，原本只是屬幕後工作的聲優，由於聲優熱潮的關係，由幕後走至幕前，出CD、寫真集（非三級的），甚至開演唱會、上電視做節目、拍戲……等，於是另一個新名詞——偶像聲優「アイドル声優」亦因此而出現。另外由於遊戲業界的發展，現在大部份遊戲的出場人物都少不了有配音。亦由於有十分多的年輕人希望加入這個行業，於是專門教授配音技巧的專門學校，亦因此次熱潮而多起來。是次便被稱為——第三次聲優熱潮，直到現在。代表聲優有：井上喜久子、久川綾、桜井智、椎名へきる、笠原弘子、金月真美、菊池志穗、菅原祥子、橫山智佐……等多到數也數不完。

MULTI MEDIA式的工作

後期配音



這個相信大家是必定知道的，這是聲優的主要工作，但他們除了負責動畫及遊戲人物以外，連外語片和部份的電視廣告也會出現他們的聲音。其實這情況基本上是與香港一樣，由於有部份人的英語水平不高，又不想因看字幕而看不到畫面，所以將外語片另外配上他們的日本語，以便日本人收看，例如：《SPEED》（港譯《生死時速》）、《ALADIN》（即狄士尼動畫《阿拉丁》），雖然總覺得外國人說日語是有些古怪，但好過無。

電台節目



除了配音工作以外，聲優還會主持一些電台節目，這類節目大多於午夜時份播出，而且種類亦多元化，有介紹遊戲的（例：國府田麻理子之Game Museum《國府田マリ子のGame Museum》）、有廣播劇的（例：更加心跳回憶《もっど　ときめきメモリアル》）、清談節目的（例：真愛物語〜一起穿上睡衣〜《Radioトゥルー・ラブストーリー　パジャマでいっしょにネ》）……等，而且收聽率絕不少於日間播放的節目。

舞台劇

各位有否知道有部份的聲優本身是由劇團出身或劇團所屬的呢？其實他們除了後期配音以外，還要排練舞台劇，一個劇團平均每年都會有兩三次演出，所以如果有機會的話到日本看看舞台劇，也有可能看到聲優們的出場。在日本比較有名氣的劇團有：21世紀FOX、青年座、MOON LIGHT（ムーンライト）。（但留意他們甚少於傳統劇藝中出場，如：能劇。）





CD、LD、寫真集、雜誌連載、書籍



出碟這狀況其實早在第二次聲優熱時便己出現，可是當時由於出品數量不多所以不以為意，但到了最近的聲優熱，由於聲優於動畫及遊戲的出場率大增，連帶了聲優的受歡迎度急升，於是一些聲優PRODUCTION便決定為他們的聲優出碟來賺錢，而一些有名氣的聲優（例：飾「綾波レイ」的林原惠美「林原めぐみ」），出碟時的銷量更可達至TOP 10，問你驚唔驚！

至於寫真集方面則是由最近的聲優熱才出現的，一些比較有名氣及美形的聲優（如：井上喜久子、久川綾、菊池志穗……等），均推出寫真集及於雜誌中連載令自己的名氣更上一層樓。

至於書籍方面，範圍就更加廣範，有的寫小說、有的寫自傳，但最特別的，就是近來出了自學聲優技巧的專門書、CD及錄影帶，而且這些書大多是聲優的著作（例：你也可成為聲優《きみも声優になれる！！》著/ 神谷明），可能是因應近來有越來越多年青人想進入此業界而寫吧！

演唱會、電視節目、電影

一些有名氣及實力聲優，除了出碟外，更會開其演唱會，有時更會一年內開四五場，而且場場爆滿，可見聲優的魅力絕不下於專業歌手。

由於第三次聲優熱亦帶紅了聲優的出鏡率，於是電視台亦順應潮流，推出了一些以聲優為主體的節目，其中最具代表性就有95-96年間在TV東京播放的《声遊倶楽部》。

電影方面，由國府田麻理子主演的《Looking For》，將會為聲優熱潮的歷史寫上新的一頁，這套電影將會於本年三月於日本上映，如果有緣的話，大家有可能在日本看到的。







成為這群幕後精英一份子的方法

看過了上文後，有否對聲優業界及想成為聲優呢？如果有的話，不妨看看以下的方法。（以日本聲優業界作參考）

1. 參加公開選拔——

最近愈來愈多這類選拔（例：《SENTIMENTAL GRAFFITI》的人物聲優選拔），機會有是有，可是15000中選出8人，試問選拔到出來有多難，而且一些有經驗的聲優也會出來競爭，所以若果以一個沒經驗的人要勝出，除非他/ 她的聲線是有種特別的魅力。

2. 直接推薦自己給 PRODUCTION——

這個方法雖十分直接，可是以現在日本有這麼多的聲優，要找生手不如找專業還好；除非如上文說到——有種特別魅力的聲線，非用你不可的話，基本上簡直是難過登天。



3. 利用關係——

手段似乎有些「那喳」，但也可算是一個辦法，只要有一個十分強勁的關係，要進入業界該不是難事。

4. 進入劇團——

這個聽來好像與聲優業界脫了節，但實際上也是其中一個進入業界的方法，聲優——其意義就是「用聲音來演戲的演員」，進入劇團的好處就是在日常的排練中便可訓練到演技，加上現在也動畫公司也會在劇團中，找適合的人來做後期配音工作，所以進入劇團中訓練並不是一件壞事。

5. 入讀聲優養成學校——

這個途徑對於任何想進入業界的人是最好的，因為在學校中會教授聲優的基本技巧，如：運用呼吸、發聲方法、字的正確發音、業界用語、人際關係……等，而且這些學校大多與聲優PRODUCTION有關係的，學成後，學校會推薦學生進入他們的PRODUCTION。課程方面大多為期6個月至3年不等，不同學校有不同時間；學費方面大約為￥1000000至￥5000000之間。但是有一點要特別注意，基本上學校是使用日語授課的，如果日語程度沒有一定水準的話，是聽不明的。

各位認為今次的介紹如何呢？如果再有機會的話，便再向各位介紹一些業界內幕資料。

日本聲優小檔案

いのうえきくこ
井上喜久子（INOUE KIKUKO）

出生日期：9月25日
出身地：神奈川縣
所屬：江崎PRODUCTION

代表作——

GAME：
《同級生》——芹沢良子
《YU-NO》——有馬亞由美
《MY DREAM》——吉沢美雪
《RIGLORD SAGA 2》——安就
《真愛物語》——三上冴子
《妖忍一番》——遠野深雪

動畫：
《亂馬1/2》——天道霞
《我的女神》——貝露
《怪盜St.Tail》——深森聖良

推出CD：
《ただいま》系列
《瑠璃色アクアリウム》系列
《月刊お姉ちゃんといっしょ》系列



ひさかわ あや
久川 綾（HISAKAWA AYA）

出生日期：11月12日
出身地：大阪府
所屬：青二PRODUCTION

代表作——

GAME：
《ALICE IN CYBERLAND》——佐藤久美子
《POWER DoLLS 2》——ファン・クァンメイ
《FREE TALK STUDIO》——伊素川綾
《真愛物語》——本多智子
《卒業》、《結婚》系列——中本靜
《亞娜姆之翼》——ジュナノ

動畫：
《魔物獵人妖子》——妖子、綾子
《美少女戰士SAILOR MOON》系列——水野亞美
《我的女神》——蘇露

推出CD：
《AYA~時間を紡いで》
《PORTRAIT》
《for you for me》



きくちしほ
菊池志穗（KIKUCHI SHIHO）

出生日期：5月6日
出身地：神奈川縣
所屬：ART VISION

代表作——

GAME：
《真愛物語》——桂木綾音
《亞娜姆之翼》——加莉
《心跳回憶》系列——館林見晴
《POWER DoLLS 2》——アヤセ・ミノル
《電腦天使SS》——ミリネール
《妖忍一番》——葉隱楓

動畫：
《機動戰艦NADESHI-KO》——天野光
《電腦戰隊VOOKIES ANGEL》——メリー・ヴェル
《PRINCESS ROUGE》——ROUGE

推出CD：
《きみとぼくのうた》
《菊池志穗のSUPER RADIO》系列



きんげつまみ
金月真美（KINGETSU MAMI）

出生日期：4月2日
出身地：兵庫縣
所屬：大沢事務所

代表作——

GAME：
《心跳回憶》系列——藤崎詩織
《UNIVERSAL NUT》——愛
《瑪莉工作室》——アウラ・キュール
《QUEENS ROAD》——ラフィーネ・オラシオン
《VOICE IDOL COLLECTION——POOL BAR STORY——》——金月真美

推出CD：
《MY SWEET VALENTINE》
《金月真美のSTORY TELLING》
《CATCHY》
《LOVE IS THE ONE THING IN YOUR LIFE》
《もっと恋しよう》
《K-BRAND》
《LOVE IS THE ONE THING IN YOUR LIFE》
《ただ声が聴きたくて》



よこやまちさ
横山智佐（YOKOYAMA CHISA）

出生日期：12月20日
出身地：東京都
所屬：無所屬

代表作——

GAME：
《櫻大戰》——真宮寺櫻
《銀河公主伝説優奈》——神樂坂優奈
《真愛物語》——春日千晴
《MY DREAM》——渡辺いずみ
《PRINCESS MAKER 2》——公主

動畫：
《天地無用》——砂沙美、津名魅
《VS騎士勒姆尼&40炎》——MILK • 桃風
《鬼神童子ZENKI》——役小明
《OH！MY昆布》——明明

推出CD：
《7つの恋の物語》
《恋愛の才能》
《CHISA AND THE HEAVEN & EARTH BAND LIVE IN L.A.》



はやしばら
林原めぐみ（HAYASHIBARA MEGUMI）

出生日期：3月30日
出身地：東京都
所屬：ART VISION

代表作——

GAME：
《纏組まといくみ》——酒井涼子
《BATTLE SABERS》——拉姆
《ぽっぷるメイル》——メイル
《SWORD & SORCERY》——露茜安
《SLAYERS ROYAL》——莉娜

動畫：
《EVANGELION》——綾波麗
《SLAYERS》系列——莉娜
《3×3EYES》——佩
《亂馬1/2》——女亂馬

推出CD：
《IRAVATI》
《HALF'AND HALF》
《PERFUME》



さくらい とも
桜井 智（SAKURAI TOMO）

出生日期：9月10日
出身地：千葉縣市川市
所屬：L • STAFF PROMOTION

代表作——

GAME：
《天外魔境 第四之默示錄》——夢見
《侍魂III》——リムルル
《超人學園鋼帝王》——嘉林
《女神天國II》——ルルベル

動畫：
《餓狼傳説》——舒利亞
《怪盜St.TAIL》——羽丘冴美
《MACROSS 7》——ミレーヌ
《神秘的世界》——シェーラ • シェーラ
《GALL FORCE》——パティ

推出CD：
《ACTRESS》系列
《CHERRY CHRISTMAS》
《CHERRY PRINCESS》系列



たんげ さくら
丹下 桜（TANGE SAKURA）

出生日期：3月24日
出身地：愛知縣
所屬：青二PRODUCTION

代表作——

GAME：
《NEXT KING——戀之千年帝國——》——サフラン
《妖忍一番》——久野月葉
《ALICE IN CYBERLAND》——大谷舞
《同級生》系列——鈴木美穗
《POWER DoLLS 2》——エリィ • スノウ
《真愛物語》——南彌生

動畫：
《果醬少年》——佐久間鈴
《忍者亂太郎》——雪
《田孃樣搜查網》——周麗華
《火炎之紋章》——シーダ

推出CD：
《BE MYSELF》
《Love Stories》





總評

今年農曆新年是日本出GAME的熱門日子，而當中亦有不少是可稱得上大作的作品。但儘管SATURN有《AZEL》、《SENIMENTAL GRAFFITI》、《WINTER HEAT》以至《在SS發見！！TAMAGOCHI》等不同類型的作品，全城的話題仍是難免集中在《BIOHAZARD 2》之上，在遊戲推出的當日，日本方面更出現了排隊認購的人龍。由於這遊戲隱藏了不少秘密，所以在下相信它的高銷量仍會維持一段時間的。(J.J)

AZEL~PANZER DRAGOON RPG



PlayStation/ RPG/ SEGA/ 6800日圓

遊戲的重點落在大量的CG動畫身上，這可能是好，亦可能是不好，原因是CG動畫大大地減低了遊戲的故事性，雖然以4CD推出，但每隻CD所玩的時間就不足3小時，但CG動畫的質素真的很好，玩法仍然帶有飛龍的射擊原素，雖然故事性不強，但如果是以4CD的份量，1CD的價錢的話，這絕對是超值的作品。(覺羅)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:2.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:2.5分

平均分:3.125分

由最初以射擊形式轉化至現在的角色扮演，《AZEL～PANZER DRAGOON RPG～》不論於遊戲抑或概念上都換來一次重大的改變。畫面設定保留原系列的色彩風格，戰鬥方式獨特，表現效果亦充滿電影感。雖然遊戲以4CD製作，擁有頗長CG的動畫，可是遊戲的長度仍然不足，而節奏和故事則較為沈悶，是一敗筆之處。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.69分

BIOHAZARD 2



PlayStation/ ACT/ CAPCOM/ 港幣420元

雖然事非多多，不過受歡迎程度並沒有因而降低，很明顯地，《BIOHAZARD 2》的遊戲難度是比上一集為高，不過遊戲之中的解謎成份便比上一集精采得多，加上有很多的人物和武器可以使用，絕對能滿足不同玩者的喜好。不過有一點真是要問問開發者們，殺一隻喪屍要廿多刀(EASY模式)，那麼，要刀來做甚麼呢？(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3分

由第一集進化至《BIO 2》，遊戲在各方面都有着顯著的改進，CG動畫或背景的質素之高，實在令人眼前一亮；這次為了能開拓更大的市場，難易度是比上集降低了，不過作為宣傳重點之一的ZAPPING SYSTEM卻令人有點失望，表裏故事只會在特定的地方出現關連，玩者於是便無所適從，為甚麼表關救熄了的火要在裏關再救一次？但總括來說，這仍是近期值得一玩的作品。(J.J)

評分：

人物／機械:4.2分
畫面:4.5分
音樂／音效:4.3分
故事:4分
操作性:4分
投入度:4.5分
原創性:2.5分
難易度:4分
移植度:——

平均分:4分

SENTIMENTAL GRAFFITI



SEGA SATURN／SLG／NEC INTERCHANNEL／7500日圓

人設非敍美麗，每一位女角都各有特色的戀愛SLG《SENTIMENTAL GRAFFITI》終於都推出了，遊戲中的玩法基本上與以往所推出的戀愛SLG大致一樣，因此，遊戲中亦缺乏了一種新鮮感；另一方面，遊戲系統實在是太過簡單，當玩了一段時間後，很可能會覺得有點兒悶，這亦是這遊戲的一個弊點；雖然遊戲亦有着一定的難度，不過筆者依然是提不起精神……(天草四郎 時貞)

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:3分
音樂／音效:1分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:1分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.1分

這遊戲最大賣點是甲斐智久所設定的十二位美豔動人的女主角，而遊戲途中將會有十二段片段交代清楚主角和女角的認識經過，這點是筆者最為欣賞的地方。但可惜的是這遊戲中的系統，因為在遊戲系統　玩者可以揀選自己喜歡的女角，而減低了遊戲的難度，但筆者仍然極力推薦。(怪獸)

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.94分

BLAZE & BLADE

PlayStation/ ARPG/ T&ESOFT/ 5800日圓

這遊戲的優點是可以四人同時玩，而且玩者可選擇不同職業都迷宮作戰，找尋迷宮裏的寶物，但很奇怪遊戲的本身並不着重於故事內容，反而着重於如何破解迷宮。而且這遊戲有部份事件，都必須二人或以上才能進行，好像不打算給一人玩的樣子，若是在自己的朋友中沒有人玩此遊戲，這樣該玩者就很難繼續玩下去……(MS)

評分：

機械／人物:3分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.5分

一隻近年少有的四人同時參與動作RPG佳作。版圖相當大、結構也不簡單；人物造形不過不失。角色的職業和技能設定也不俗，玩開TRPG的人一定感到很熟悉；而在使用魔法時的場面極之壯觀，人物的LEVEL可達255之多，相當耐玩。而角色和道具的交易系統略為複雜，但很有創意；如果下集可以連線8人同時玩就更理想了！(HAJIME少尉)

評分：

人物／機體:4分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.75分



在SS中發現！！ TAMAGOTCHI PARK

SATURN／SLG／BANDAI／6800日圓

接了這隻GAME，令我回想起去年炒「TAMAGOTCHI」的可怕情景。唔，這可說是一隻把元祖「TAMAGOTCHI」強化的遊戲，玩者都是要餵牠吃東西、打針、掃臭臭。不過來到了家庭機，卻失去了那種「帶着牠四處去，有空拿牠出來玩」的情意。而且小弟玩起上手，都感到蠻不是味兒。只知道牠一肚餓就要餵牠吃東西、病了就要打針，得個忙字，到頭來都不知是牠玩我、還是我玩牠……。(小健健)

評分：

人物／機體：2.3分
畫面：3.0分
音樂／音效：3.0分
故事：——
操作性：2.9分
投入度：2.1分
原創性：2.3分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：2.65分

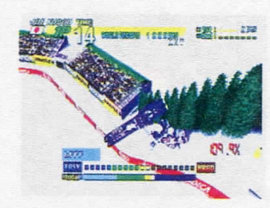
SATURN版畫面十分鮮艷，世界觀亦見獨特，但個人覺得其玩法太過單調。育成方面，Mini game略為簡單，可取之處是可以一次過養三隻和可以養出SEGA版獨有的角色。可能是不能帶出街的關係，始終沒有以往那種活生生的感覺。如未玩過的朋友可以一試。(積奇)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：2.643分

WINTER HEAT



SEGASATURN/SPT/SEGA/5800日圓

《WINTER HEAT》終於有得買啦，相信玩過上集的讀者都要買一隻返屋企玩，因為今集除了和上集的操控方法一樣外，還加入四人同時進行遊戲，讀者又可以和朋友大玩一番，而且現在再加上天氣嚴寒，大家可能會有少許兒感同身受的感覺，但只可以講一個字茈諧，因為筆者到了大顯身手的時候。不過，這亦是筆者滿頭大汗的時候。(怪獸)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：3.5分

平均分：3.5分

這麼快的《WINTER HEAT》就推出了SATURN版，不過就以香港的業務機市場來看，此GAME的受歡迎程度遠遠不及它的上集《十項全能》。不受歡迎的原因可說是因為此GAME換湯不換藥的，沒有甚麼新意。而且在這此GAME中的競技項目大都是以滑雪為主，變化實在不大。不過唯一可取的，就是SATURN版的多邊形表現比業務機版還好，實在有點意外。(小健健)

評分：

人物／機體：3.0分
畫面：3.3分
音樂／音效：2.8分
故事：——
操作性：3.3分
投入度：2.9分
原創性：2.3分
難易度：3.8分
移植度：5分

平均分：3.3分

FARLAND SAGA



SEGASATURN／SRPG／TGL／6800日圓

相信有不少玩開電腦遊戲的讀者都會聽過或玩過這遊戲，在當時來說可算是一個受歡迎的電腦遊戲，而現在終於在SATURN上推出。雖然這遊戲的地圖畫面不能和電腦版相比，但當中的配音是電腦沒有的，而未曾玩過這遊戲的朋友亦可以嘗試一下，因其遊戲內的故事非敘吸引。皷括來說，筆者覺得算一個值得一試的遊戲。(怪獸)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：2.5分

平均分：2.93分

一個移植自電腦的作品，而SATURN版更加上聲優配音，可算是做到完全移植。可是這遊戲本身系統欠缺新意，電腦思考和讀碟速度亦見緩慢，戰鬥音樂更令人提不起興趣。可取的是這遊戲本身故事並不差，人物設定不俗，背景尚算美麗。如真的有心玩這遊戲的人，相信要有長期戰鬥的心理準備了。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.分
故事：2.分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：3.5分
移植度：4分

平均分：2.5分

BOMBERMAN WORLD



PlayStation／ACT／HUDSON SOFT／378港幣

相信有不少讀者都玩過由HUDSON推出的一系列遊戲——BOMBERMAN，而今次在PS上推出的會是用多邊形來製作，還有在故事模式中的可愛生物系胄甲和在對戰模式中可選人物的做形，這些都是遊戲的賣點之一。筆者覺得是一個值得一試的作品。(怪獸)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.13分

《BOMBERMAN》系列的遊戲實在已推出過很多集了，由GAMEBOY到現時的次世代機種也有出現過，不過除了N64的版本之外，其他的全都是差不多的，這次的《BOMBERMAN WORLD》亦不例外，玩法方面完全沒有改變，而且亦沒有十分大的新意，如果不一定要看「立體視點」的話，以前的VERSION亦可以，遊戲的唯一分別便是過版不是要殺盡敵人，而是要集齊水晶。(赤目黑龍)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.38分

R-TYPES



PlayStation／STG／IREM／6800日圓

《R-TYPE》這名字相信無人不認了，自從街機，以至PC-ENGINE，使這遊戲受到一致的好評，現在終於也出現於「次世代機種」之中了。《R-TYPES》是將以前PC-ENGINE的I、II組合，再加上街機的《R-TYPE II》，便是這可愛的《R-TYPES》了，遊戲是絕對的移植版，遊戲和街機完全無異，因為集齊了歷代的遊戲，所以非常抵玩，加上新作「DELTA」的OP，認真超值。(赤目黑龍)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：——
難易度：3.5分
移植度：4.5分

平均分：3.29分

將IREM名作系列之一《R-TYPE》，完全移植至PlayStation之上。遊戲主要輯錄了PC-ENGINE和業務用街機版本的《R-TYPE》、《R-TYPE II》與遊戲的設定資料集，以及於該系列的新作《R-TYPE Δ》之MOIVE片段。整體上遊戲予人滿意之感，但若果有SUPER FAMICOM和業務用的《SUPER R-TYPE》、《R-TYPE III》、《R-TYPE LEO》，就更能錦上添花。(KOTARO)

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：5分

平均分：3.94分



SIM CITY 2000

NINTENDO 64／SLG／IMAGINEER／6800日圓

SIM CITY 2000於各機種也玩過，論遊戲質素，這個可算是最好了。遊戲速度沒話説，畫面亦見美麗。可是這個遊戲和過往分別不大，那些新加的Mini Game亦沒有什麼特別。不過整体來説亦屬佳作，如果你是這個遊戲的Fans的話，買了亦不會有損失，未玩過而有興趣的，不妨一買。(積奇)

評分：

- 人物／機械：——
- 畫面：4分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：1.5分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：2.92分

在電腦版時已大受歡迎的模擬遊戲，今次終於移植到N64了！遊戲畫面與電腦版比較，可以説是不相百仲；加上在N64版本中，特別加入了一些十分有趣的Mini Game，令玩者更有一份新鮮的感覺。惟在操作方面，若使用3D Stick來控制游標的話，便需要一些時間來熟習；否則，你必定會懷念在電腦版中使用滑鼠那份暢快的感覺。(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：2.8分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：3.5分

平均分：3.14分

SPECTRAL TOWER II



PlayStation／RPG／IDEA FACTORY／5800日圓

一般RPG是由戰鬥及故事兩部份構成，但這遊戲就將兩者的比重放到很極端的位置，單是聽到遊戲內的迷宮由10000層構成，便已經夠苦惱了，但亦由於無需放太多時間在故事方面，玩者可以專心去享受戰鬥。這遊戲值得一讚的是畫面比上集改善了很多，而音樂亦有中上的水準，另外那電話號碼職業系統也是一絕。(J.J)

評分：

- 人物／ 機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／ 音效：3.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.25分

這隻遊戲真是抵死，WELL！以RPG遊戲而言，這遊戲真是比較「草」，不過，遊戲本身的製作質素實在不差，再加上「10000層」的挑戰，對於「進取」的玩者，這是一個非常大的考驗。以人物設計而言，只是非常的一般，不過，輸入八位數字來決定職業，真是非常的「有趣」，大家不妨用自己的電話號碼試試，可能很厲害呢！(赤目黑龍)

評分：

- 人物／ 機械：2分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：2分
- 故事：2.5分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：2.31分

維佳拿～覺醒編



PlayStation／SLG／VING／5800日圓

戰棋式作戰和高質素的過場動畫是這遊戲的最大兩個特點，而再加上漂亮的人物設定和難易度的變化，使玩者更為投入玩這遊戲　。但筆者覺得這遊戲中，最美中不足的地方是在作戰模式　的MAP畫面和攻擊畫面，還有故事發展只得一條使其較為簡調。總括來説，這作品算是值得一試的。(怪獸)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：4分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.43分

若你曾玩過同是VING製作的《春風戰隊V FORCE》的話，拿起這作品時大概會有被騙的感覺，因為整個系統實在是太相似了！以大量動畫穿插在各版之間的手法雖然已失去了其新意，但論完成度的話還是算得上不俗的。動畫的質素一般，但在播出時頗為流暢；BGM是這遊戲較弱的一環，此外AVG部份時的畫面亦有點時光倒流的感覺，不知到下一集的時候會否有所改善？(J.J)

評分：

- 人物／機械：3.8分
- 畫面：3.6分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3.2分
- 操作性：3.8分
- 投入度：3.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.36分

巫術～NEMESIS



SEGA SATURN／RPG／SHOUEI SYSTEM／6800日圓

在下沒有玩過這一集的電腦版，但若單以這SATURN版來看的話，則只能説一個「差」字！畫面倒退至MEGA-CD年代的水準，而且改為了動作式的戰鬥後，亦不見得主角能像敵人那樣左閃右避，每次出現的敵人亦局限成只得一隻，除此之外，遊戲中的解謎部份亦做得不好，往往不能以常理來解決問題，而生產商亦似乎明白這個問題，索性在説明書後半加入攻略指引……(J.J)

評分：

- 人物／機械：1.5分
- 畫面：1分
- 音樂／音效：2分
- 故事：2分
- 操作性：2.5分
- 投入度：0.5分
- 原創性：2.8分
- 難易度：3分
- 移植度：2分

平均分：1.92分

起初還以為是一隻出色的作品，很可惜水準只是一般。遊戲中的氣氛及音樂十分沉悶，而且畫面也頗為粗糙。在戰鬥中，其作戰模式亦見單調，有如BOXING GAME一樣，於使用魔法的時候，亦不見得很華麗。此遊戲的移動方式有點似《女神》系列，不過有時在畫面上調查一下，便會發現到一些道具。(非洲)

評分：

- 人物/機械：2分
- 畫面：1.5分
- 音樂/音效：1.3分
- 故事：2分
- 操作性：1.2分
- 投入度：1.5分
- 原創性：2分
- 難易度：2.3分
- 移植度：——

平均分：1.77分

NBA POWERDUNKERS 3



PlayStation／SPT／KONAMI／港幣378元

遊戲經已推出到第三集，球隊的資料仍是最新的，不過遊戲的內容卻沒有太多變化。球員的走動較上集緩慢，缺乏了籃球比賽時的那份明快詳奏感；至於今集所新加的教練模式，創意十足，可惜實際的作用並不太大，而且亦缺乏彈性。因此若只玩教練模式的話，便會較為沉悶。希望下一次可以讓玩者指示各別球員的走位，那才有做教練的真正感覺。(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.07分

NBA是一個人人皆知的名字。在次世代上，亦推出了不少這系列的作品，而今次會以最新的球員資料製作。當中玩者更可以用最新系統一教練指令，令到玩者的攻擊和防守達至更完美。除此之外，還有可以高達八人同時進行遊戲，這是筆者最為興奮的地方。(怪獸)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4分
- 難易度：3..5分
- 移植度：——

平均分：3.43分



COMPLETE SOCCER onside

PlayStation／SOC／Tears／5800日圓

本來以為PlayStation用家再不用羨慕Sega Saturn有《創造職業球會》系列了，可惜原來是一場空歡喜。畫面質素比起《實況足球》有天壤之別，球員動作粗糙，而且變化不多。至於球隊管理方面，亦和《創造職業球會》的水準相距甚遠，令遊戲變得不倫不類。何不專心製作一隻像《CM2》(PC GAME)那樣的育成足球遊戲，以免弄得如此吃力不討好的田地！(Agent X)

評分：
人物／機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——
平均分：1.6分

這遊戲擁有世界多個著名聯賽的球隊以實名登場，而且亦加入了球隊管理的要素，本來應該是很吸引的，但事與願違，沒有一個部份是可以稱得上好的，最為關鍵的球賽部份，只是由一些動作單調的火柴人以不待敘的高速度進行，至於所謂的管理部份，亦因為球賽部份的差勁而令人不會有興趣花時間去研究，而事實上，整個遊戲的畫面都很弱，難道預算都花了在實名球隊的版權費上？

評分：
人物／機械：1.5分
畫面：1分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——
平均分：1.71分

KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION Vol.2



PlayStation／ETC／KONAMI／港幣318元

遊戲很快就推出到第二集，而且第三集亦很快會面世，對於一向喜愛MSX遊戲的朋友，這無疑是一大喜訊。今集所收錄的十種遊戲趣味性十足，與現今下下講求立體多邊形的遊戲，確有另一種的吸引力。不過，有些遊戲如《GRADIUS 2》等，在遊戲進行時會出現窒下窒下的情況，唔通遊戲的移植度果真十足？連這些也一拼移植過來？？(Agent X)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：3.5分
移植度：4.5分
平均分：3.07分

《KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION Vol.2～》收錄KONAMI以往於MSX上所推出的遊戲，而今輯所收錄十個遊戲中亦不乏名作，及後更被移植往其他機種或製作成系列。回說遊戲方面，除了完全移植外，整體表現俱不俗。然而此遊戲最令人憤恨的地方莫過於《YIE AR功夫 II》敗於AGENT X手上，着實令拙者想有憂憤而死之感。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：5分
平均分：3.67分

女忍者捕物帳



SEGASATURN／AVG／CSK／5800日圓

GAME內的女主角沙悟淨 蘭十分可愛，而且聲音甜美，遊戲中的畫也很美麗，筆者非敘喜歡。此GAME集合了育成SLG及AVG於一身，內裡的迷你遊戲也很有趣。在不同的店舖內修行，亦很有創意。不過，很可惜不是全部對白都有配音。而當閣下進行長時間遊戲時，比較沉悶。仲有LOAD碟時間也不短，為一大弊端。(非洲)

評分：
人物／機械：3.3分
畫面：3.2分
音樂／音效：2.2分
故事：2.5分
操作性：2.1分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：1.8分
移植度：——
平均分：2.51分

這GAME比較特別的是，玩者除了要選擇指令的去四處冒險外，有時也要為主角作一些訓練，令到在戰鬥時更易得勝。而且遊戲中出現那些漫畫味極重之插畫，也是同類型遊戲中少有的。不過，有時冒險畫面實在太長了，跳來跳去的都是那些地方，對白又長，故會很易悶。不過那個用卡牌決勝負的戰鬥畫面也蠻有趣，令我回想起當年玩紅白機版《龍珠》的感覺……。(小健健)

評分：
人物／機體：3.3分
畫面：3.0分
音樂／音效：2.6分
故事：2.9分
操作性：3.0分
投入度：2.4分
原創性：2.8分
難易度：3.0分
移植度：——
平均分：2.87分

UNO DX

SEGASATURN／ETC／MEDIAQUEST／4800日圓

UNO卡片遊戲自從在超任上推出之後，已經過了一段很長的時間，而現在終於在SATURN上推出。畫面質素當然提高了不少，還有可以進行隊際比賽，令玩者的投入度增加了不少。但遊戲裏卻少了實際卡片遊戲的途中CUT牌功能，而且只得二人進行遊戲，使這遊戲版本的吸引之處減少了很多。(怪獸)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3分

由於在新年時間時敘跟朋友仔玩UNO，所以對這隻在SATURN上玩的UNO遊戲也蠻有興趣。不過說起來，這遊戲的人物造型實在不太討好。而且由於一局的時間實在太長，故此玩者有時要對住同一個畫面差不多45分鐘，都很難說不悶。而且我覺得玩UNO還是跟一大班朋友玩才開心的，對住電腦玩就實在太死板了。(小健健)

評分：
人物／機體：2.2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.3分
故事：——
操作性：2.8分
投入度：1.9分
原創性：2.0分
難易度：2.1分
移植度：——
平均分：2.25分

GUN BLAZE S

SEGASATURN／RPG／KID／6800日圓

移植自PC9801的遊戲《GUN BLAZE S》(當年電腦版亦曾由華義國際移植，稱為《美少女特勤組》)，可能取材自舊世代遊戲，所以形式極其為簡單，並沒有甚麼出人意表的故事和系統。畫面與98版沒有兩樣，絕對稱得上完全移植，雖然加入了人聲配音，但讀取時間着實令人煩厭，即使經常出現養眼的畫面，對遊戲亦是無濟於事。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：3.17分

嘩！又有靚女了！錯了！這想法真的會令各位一些不應該用的金錢，因為這遊實在是太……「低次元」了，這本來是一隻電腦遊戲，而且是「有味」遊戲，當然移植到SEGASATURN之中已肯定會「冇嘢睇」，最無拉的是遊戲畫面竟然有如任天堂紅白機一樣(可能更差)，故事老套，人物平平，戰鬥普通，完全沒有意，一句講哂：「差！」(赤目黑龍)

評分：
人物／機械：2分
畫面：1分
音樂／音效：2分
故事：1.5分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：——
難易度：1.5分
移植度：1.5分
平均分：1.44分



EXALEGIUSE



PlayStation／SLG／IMAGINEE／6800日圓

被譽為真·戰術SIMULATION遊戲《EXALEGIUSE》，當中人物設計只屬一般，戰艦的數量既少而且賣相又並不討好，此外遊戲的BGM和音效受着場景所限而變得沈悶，故事交代含糊不清，只有人聲配音沒有字幕，對於不懂日語的玩者着實吃了一記悶棍。戰鬥的而且確具有很高戰略性，但效果表現和形式則有待改進，有點眼高手低之作。（KOTARO）



評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.19分

一隻以純艦隊戰為主題的SLG遊戲，而事實上它的戰鬥畫面設計得頗為獨特：3D立體多形的戰艦，再加上以己方戰艦作為視點。可惜的是，遊戲本來想以此來營造出大型艦隊的戰鬥場面，卻是完全的失敗。戰鬥時畫面不單只出現搖晃情況，而且由於所用的鏡頭不多，以至令人感覺不到敵人的位置，好像漫無目的向前方開火那樣。（Agent X）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.44分

SOLO CRISIS

SEGASATURN／SLG／QUINTET／5800日圓

曾為ENIX製作《GAIA幻想記》和《天地創造》等名作的QUINTET，其於SEGASATURN模擬遊戲《SOLO CRISIS》，故事由兩個架構所組成，遊戲與一舊作《POPLOUS》相類，形式則被簡化後重新演繹，遊戲設計不十分不俗，不論當中的概念、高低地形、魔物語等系統都令人目不暇給，而且遊戲性極高，而唯一垢病的地方就是畫面表現略為粗糙。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.63分

一隻類似超任時代「神魔大戰」的遊戲。畫面雖不算美麗，但各方面的優點已足以彌補。讀碟速度和音樂方面可以接受，戰略性亦不錯。筆者最欣賞的還是它的遊戲系統，有破壞有建設，看着自己的城市成長，感覺好似玩Sim City一樣。唯一美中不足的地方只是畫面顏色不夠鮮艷罷了，對喜歡玩SLG的朋友確是一個不錯的選擇。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3分

速攻生徒會



SATURN／FIG／BANPRESTO／6800日圓

良好的操作和容易輸入的必殺技是這遊戲最大優點。可是玩起來較有點似曾相識的感覺，那6個制的按鈕、緊急回避、加上儲氣出超必的系統，無不見慣見熟（戰鬥時人物也略為細了小許）。不過也並不是全無優點的，其畫面顏色鮮艷，人物設定、音響和效果音不過不失，用來消閒娛樂也是一個好選擇。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：1.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.63分

取材自日本雜誌《GAMEST》（新聲社）旗下漫畫刊物連載中的受歡迎漫畫《速攻生徒會～SONIC COUNCIL～》，以格鬥形式於SEAGSATURN上登場。遊戲中的人物設定與同類遊戲《ASUKA 120%》異敘相近。畫面表現雖流暢，但略嫌人物較細，然而遊戲性亦只屬一般，對於少接觸該漫畫的香港人來說，很難產生共鳴，相對使遊戲大打折扣。（KOTARO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

黐孖B 阿呆症候群



PlayStation／AVG／GAGA／5800日圓

當初以為這遊戲只是由MINI GAME組合而成的遊戲，不過一玩之下，原來是一隻非敘典型的美式AVG遊戲，雖然有很多人會認為兩位主角是非敘的「怪型」，不過黑龍頗欣賞他們（因為夠癲），而遊戲的解謎成為亦頗高，唯獨由於是日語配音，所以不夠傳神，至於那些MINI GAME，實在是非敘「抵死」，又吐口水，又燒蟻，好！（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：4分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.69分

黐孖B的確夠黐，隻GAME本身已經夠黐，裡面的MINI GAME更加黐，應該話變態。當中以呢個吐痰落街及虐待螞蟻最為正斗，呢對來自英倫的組合，其搞笑程度真的一絕，想像力及破壞力都比敘人強很多。筆者認為在評分欄中加多一項抵死度（可以比到5分之高）。如閣下是孖B迷，此GAME不容錯過。（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.3分
音樂／音效：1.5分
故事：2分
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.10分

~NEW TYPE ACTION GAME~NOON



PlayStation · SEGASATURN／ACT／MICRO CABIN／4800日圓

製作速度極慢的MICRO CABIN，其公布已久的對戰動作遊戲《NOON》終於能登陸到兩個機種之上。以標榜新類型動作遊戲為賣點，然則只是一隻加入對戰PUZ元素的動作遊戲，但仍有其一定的原創性和新鮮感。大野功二的人設畫工雖好，但於效果着實太參差，另外電腦的人工智能在新類型遊戲下思考速度仍能出奇地高，這點絕對值得一讚。（KOTARO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.69分

其實這遊戲應該是PUZ遊戲還是TAB遊戲呢？不論如何，這遊戲的玩法實在是有點兒「混亂」，首先，遊戲本身是有點新意的，不過遊戲法則有點兒含糊，基本上是要保持自己的「地盤清潔」，當然，如果要打倒對手便要利用NOON攻擊，然而遊戲越激烈，情況便會變得越混亂，至於人物方面雖然設計比較簡單，不過相當可愛呢！（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.93分

BUCKLE UP！



PS／RAC／Shangri／5800日圓

這遊戲是一隻賽車GAME，不過唯一比較特別的便是以大腳八來進行。而LOGO EDIT是這遊戲的最大特色，很可惜的是在LOGO EDIT中造出來的LOGO在遊戲內小得幾乎看不到，而然這公司也算不上是大廠，所以其水準較為低，有待更進一步的發展。（非洲）

評分：

人物／機械：1分
畫面：2分
音樂／音效：1分
故事：1.5分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：1.5分
難易度：1.3分
移植度：——

平均分：1.29分

這GAME很有創意，除了可以隨時換車外，車的種類亦非敍多，外形亦見真實。但很可惜這遊戲的背景粗糙，速度慢，讀碟時間更是「快」得驚人。當你駕駛着一部慢慢的拖頭時，那些如怪物般的警車會不顧一切的撞向你，使你不停打轉（心情不好時，敬請勿玩）。如純粹打發時間的話，亦不失為一個好選擇。（積奇）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：1.5分
操作性：1.5分
投入度：1.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.06分

SNOW BREAK



PlayStation／RAC／ATLUS／港幣358元

滑雪遊戲在近這年中實在推出得太多了，真是令人有點兒的「悶」，每一隻的玩法也差不多，事實上玩哪一隻也沒有太大的分別，而《SNOW BREAK》亦不例外，玩法差不多，唯一不同的便是賽道設計略有心思，不過有點兒走火入魔，人物只得4個，賽道只有5條，而且爆POLYGON情況頗為嚴重，除非極好此道，否則真是不玩也罷。（赤目黑龍）

評分：

人物／機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.64分

速度感十足的滑雪落山運動遊戲，但玩過之後，更覺得像在雪地上進行越野賽車。為何如此？可能是因為遊戲中的選手只懂得跳躍，其餘便甚麼花式也做不出來。另外，遊戲所提供的賽道也較少，若果真的只有四條的話(可能有隱藏賽道也未定)，相信玩者很快便會生厭。此外，畫面及多邊形亦有不足，令畫面常有一些"爆山"的情況出現。(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.45分

BUST A MOVE DANCE & RHYTHM ACTION



PlayStation／ETC／ENIX／5800日圓

繼《PARAPPER THE RAPER》之後，PlayStation又一玩拍子的遊戲。不同的是，《PARAPPER》的對像較為「家庭」，很適合一家大細一起玩。而這GAME卻着重於DISCO的感覺，角色的造型較為前衛外，音樂的編排亦較為單調，不像《PARAPPER》那麼多變化。不過這GAME的舞蹈表現之水準實在非敍高，而且比《PARAPPER》更易上手。（小健健）

評分：

人物／機體：4.2分
畫面：4.5分
音樂／音效：3.9分
故事：——
操作性：3.8分
投入度：3.6分
原創性：2.9分
難易度：3.0分
移植度：——

平均分：3.7分

最近在次世代家用機上，推出了幾個以音樂和跳舞為主的作品，而這個遊戲是當中最為突出的作品之一，是因為除他那輸入指令的方法較特別之外，每個人物的跳舞方法都有自己獨特之處，還有動作與動作之間十分連貫、順暢和自然。相信喜歡玩這類遊戲的朋友都不會錯過。（怪獸）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.86分

仙窟活龍大戰 ~CHAOS SEED~



SEGASATURN／SLG／NEVER LAND／6800日圓

以SUPER FAMICOM的版本為藍本，經改良後加入更新元素，成為現在SEGASATURN版的《仙窟活龍大戰～CHAOS SEED～》。由於故事背景設定，所以不論人物設計和BGM音效，以及遊戲形式，都極富中國色彩。畫面比原版強化，原創要素亦非常高，比其變版《DUNGEON KEEPER》更具特色，如以前錯過了這佳作的話，其SEGASATURN版就更不容錯過。（KOTARO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：4分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：4分
移植度：4.5分

平均分：4.06分

這遊戲在超任推出時，由於已經是超任開始走下坡的時代，令很多人未能體會這遊戲的樂趣所在；風水本來是一種高深而沉悶的學問（自己認為），但這遊戲選用了年輕活潑的兩位主角，減低了玩的抗拒感。遊戲的玩法近似《DUNGEON MASTER》，喜歡這類遊戲的人應買來玩玩。（J.J）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

街

SATURN／AVG／CHUN SOFT／5800日圓

起初玩這個GAME只是因為它的人物造型特別（每個人的表情都很有趣），加上這公司的AVG一向很有水準，故即管一試。玩後果然不負所望，人物性格鮮明，其「轉人」系統更是一絕，效果音逼真，故事亦充滿神秘感。可惜的是這遊戲沒有人聲配音，而且日文繁多，不懂日文的人相信投入度不大。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.06分

一拿起這些GAME，可能大家就會覺得這些遊戲悶得可以，要做的只不過是選擇分枝罷了。但這種講法在此遊戲內就不大合用，因為玩者在閱讀過程中，就算不在明白文章的內容也好，也會因為它有趣、抵死及合到心處的音效、畫面等東西所吸引。而且這GAME會散發出一種生活的味道，而這是其他遊戲中找不到的。在這遊戲內即是你遇到一次又一次的BAD END也不會覺得氣餒，返覺得這是人生的點滴，這也是我喜歡這遊戲的地方。（小健健）

評分：

人物／機體：3.6分
畫面：4.0分
音樂／音效：4.5分
故事：4.6分
操作性：3.0分
投入度：3.6分
原創性：3.9分
難易度：3.6分
移植度：——

平均分：3.85分



黃金書屋

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

SENTIMENTAL GRAFFITI 公式 GUIDE

出版社：SOFT BANK
售價：850日圓



這本薄薄的小書收錄了《SG》中12位女孩的所有事件，不過，並沒有記載發生的條件。幸好還附有小許攻略要點。以這本書所載的事件為目標攻略這遊戲也未嘗不可吧？

電擊 PLAY PC VOL.2

出版社：MEDIA WORKS
發行商：主婦之友社
售價：800日圓



今集的內容以INTERNET HOMEPAGE為主，也介紹了很多以《INTERNET EXPLORER 4.0》的ACTIVE DESKTOP功能來產生、最適合動畫迷的HOMEPAGE製作技巧，當然，那些HOMEPAGE都不可能真的放到網上去。

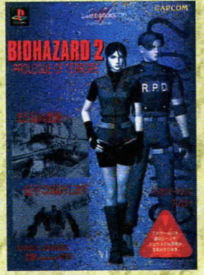
東京攻略 MAP 通販 SPECIAL

出版社：MEDIA WORKS
發行商：主婦之友社
售價：1000日圓

經已推出了兩年的《東京攻略MAP》今期改變了形式，除了更新了秋葉原地圖外，更製作了一輯有關香港動漫畫遊戲商店的特輯（店主也有份出鏡啊！）。而今期的主題就是通販商店，當中有好些商店是設有HOMEPAGE郵購的。至於當中有多少家接受海外郵購就不得而知了。

BIOHAZARD 2 PROLOGUE OF TERRORS

出版社：MEDIA FACTORY
售價：780日圓



如果你不單對《BIOHAZARD》，連恐怖片你也很感興趣的話，說不定這本《BIOHAZARD 2》的序曲特刊說不定會比攻略本更具吸引力。這本特刊除了介紹《BIO》中登場的人物、怪物和武器外，還介紹了很多驚典的恐怖，又引用了《BIO 1》來介紹很多在其他恐怖片中也有出現的恐怖元素。

TOMB RAIDER 2 完全攻略 GUIDE

出版社：MEDIA WORKS
發行商：主婦之友社
售價：1200日圓



實在是本精采絕倫的《TOMB RAIDER 2》攻略本，不單只詳細列出了各個地方的寶物道具位置和攻略流程，書中所載的地圖更可以稱得上是「神技（店主譖）」，除了一貫的平面圖外，在必須交代跳法的地方更會輔以立體視點的地圖，令人嘆為觀止。

SENTIMENTAL GRAFFITI ～與回憶共度的 12 個月

出版社：MEDIA WORKS
發行商：主婦之友社
售價：2200日圓



如果你對《SG》的聲優也很着迷的話，這本書你多數經已買了。這本算是人物特刊的書內容全取自過去年多來於《電擊G'S ENGINE》連載的各角色於四季中的小事件，結集成書後更請來《SG》的12位聲優配音朗讀書中短文，收錄在兩張CD內。可惜的是書中除了3張海報的畫較為新鮮外，其餘的都可以在畫集中找到。

TALES OF DESTINY NAMCO 公式 GUIDE BOOK

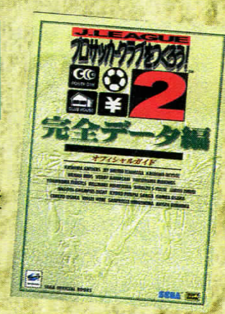
出版社：NAMCO
售價：1200日圓



一本內容很齊備的攻略指引，因為當中道具、連續技、地圖和謎題的解決方法雖然都一應俱全，但對故事內容就隻字不提。另外，書中還載有多篇製作人和聲優的訪問。

J LEAGUE 創造職業球會 2 OFFICIAL GUIDE 完全 DATA 編

出版社：SOFT BANK
售價：1400日圓



一本無話可說的資料集，完全收錄了所有有關《球會2》的資料，各日本球員資料、外國球隊球員資料、日本架空球員資料、監督及球探的資料，購買了上一輯《經營編》的讀者又怎能錯過呢？

好書追擊

書名	出版社	售價	預定發售日
大張正己畫集	MOVIC	2300日圓	1月下旬
石田敦子畫集 第二彈	MOVIC	2100日圓	未定
NEXT KING設定資料集	MOVIC	2100日圓	今冬
「街」公式GUIDE ZAP'S	CHUN SOFT	1600日圓	今冬
白米玄插圖．原畫集	彩文館	不詳	2月中旬



新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

2月發售遊戲

19日	チョロQ3	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ファンタスティックフォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	DRUID~闇への追跡者~	DRUID~通往黑暗的追縱者~	光榮	6800日圓	RPG
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	星で発見！！たまごっち	在星上發現!!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
26日	ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	5800日圓	SPT
	■Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	■ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	■ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	■ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	■プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新製大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	ネクタリス	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イワトビペンギンROCKY X HOPPER 2~探偵物語~	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	毛利元就・誓いの三矢	毛利元就 約誓之三矢	光榮	7800日圓	SLG
	ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
	「ぶたゲー」でいいじゃない？	[快樂的豬]不好嗎?	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	天誅	天誅	SME	5800日圓	ACT
	天仙娘々~劇場版~	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	5800日圓	TAB
	ウィザードリィリルガミンサーガ	巫術 尼路加明傳説	LOCUS	5800日圓	RPG
中旬	The Legend of Heroes III 白き魔女もう一つの英雄たちの物語	英雄傳説III 白魔女~另一個的英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
2月	X．RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION (仮称)	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION (暫名)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	Project- V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG

3月發售遊戲

12日	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	■メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	■タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	■ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	■DEAD OR ALIVE (仮称)	DEAD OR ALIVE (暫名)	TECMO	5800日圓	FIG
	ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	5800日圓	FIG
	ガンダム ザ バトルマスター2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	ロストソード~失われた聖剣~	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
	実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	0からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園 蛋組	AFFECT	5800日圓	TAB
	ZERO PILOT~銀翼の戦士~	ZERO PILOT~銀翼之戰士~	SCE	5800日圓	STG
19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌き	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■NASCAR 98	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	■マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	■ヘクセン	HEXIAN	GAME BANK	5800日	不詳
	■マジカル頭脳パワー!!PARTY SELECTION	魔法頭腦力量!!PARTY SELECTION	VAP	5800日圓	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~(ザ・ベスト)	惡魔城X~月下之夜想曲~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~(ザ・ベスト)	VANDEL HEARTS~失去了的古代文明~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SRPG
	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.3~	KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION Vol.3	KONAMI	4800日圓	ETC
	進め！対戦ぱずるだま(ベストフォーファミリー版)	進擊!對戰PUZZLE蛋(BEST FOR FAMILY)	KONAMI	2800日圓	PUZ
	★トゥームレイダース(ザ・ベスト)	TOMB RAIDERS (THE BEST)	VICTOR SOFT	2800日	ACT
	★テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
26日	項劉記	項劉記	光榮	6800日圓	SLG
	■金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	5800日圓	RPG
	ゼルドナーシルSpecial	SOLDNER'S CHILD SPECIAL	光榮	6800日圓	SLG
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
上旬	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
3月	REBUS	REBUS	ATLUS	5800日圓	SRPG
	■The Legend of Heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー (仮称)	英雄傳説 1&2 (暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	イメージファイト＆Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	装甲騎兵ボトムズウド・クメン編	裝甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日圓	ACT
	ザ・コンビニスペシャル~3つの世界を独占せよ~	便利店時代 SPECIAL~獨佔3個世界~	ARTDINK	5800日圓	SLG
	C・A・R・Tワールドシリーズ	CART WORLD SERIES	SCE	5800日圓	RAC
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	價格未定	SLG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ	亞烏奧亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG
	GUNばれ！ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	價格未定	STG
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	続 初恋物語~修業旅行~	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	價格未定	SLG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	将棋最強2（仮称）	將棋最強2（暫名）	魔法	4800日圓	TAB
	大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	…いる！	...有了!	TAKARA	5800日圓	AVG
	S・Q~サウンド・キューブ	S Q~SOUND CUBE~	HUMAN	4800日圓	PUZ
	パチスロ完全解析~ワイワイパルサー/セブンティセブン2~	老虎機完全解析~WAIWAI PULSER/SEVENTY SEVER 2	HUMAN	5800日圓	ETC

4月發售遊戲

2日	激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	■モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	■修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	■闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	★水滸伝・天導一〇八星	水滸傳 天導108星	光榮	7800日圓	不詳

16日	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
23日	BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	★クレイマン・クレイマン~ネバーフットの謎~	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日	不詳
上旬	テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
4月	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	■双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	■Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	レイクマスターズ2(仮称)	LAKE MASTER 2 (暫名)	DAZ	價格未定	SPT
	NBA Live98	NBA Live 98	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SPT
	★新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION鋼鐵的GIRL FRIEND	GAINX	6800日圓	SLG

5月發售遊戲

21日	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
下旬	ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	★COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	價格未定	SLG
5月	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	★Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT

6月發售遊戲

6月	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	■Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮称)	成為J LEAGUE監督 目標是世界!(暫名)	ACCELER	價格未定	SLG
	The Legend of Heroes IV 英雄伝説4 朱紅い雫(仮称)	英雄傳說IV(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	ピノッチアのみる夢	比洛亞的夢	BANDAI	5800日圓	SLG



7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	■STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	不詳
	■天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮称)	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	SNKファン- CD 餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレート ビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	ひざの上の同居人/キティ オンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	逢いたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	新格闘(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	ゆうわくオフィス恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	Lovers Game's plus~かなり灼熱テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	バウンティソード・セカンド(仮称)	BOUNTY SWORD SECOND(暫名)	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
98年夏	ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	■Tempest X3	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	■FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突!!スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳說 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ!究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉テオ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ(仮称)	那孩子是哪裏的孩子(暫名)	SUCCESS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C. C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 飛翔編 [うらぎりの戦場]	BACK佳拿~甦醒的勇者們~飛翔編[背叛的戰場]	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編 [そして、明日へ]	BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向着明天]	BING	5800日圓	SLG

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	MELT~フューチャリングエティbyアイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

未定	テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	戹惨（仮称）	戹慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說㬹面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	遊戯王~たたかえ!!カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
	JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	クラシックロード~優駿編~	CLASSIC ROAD~優駿編~	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
	LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳

SATURN

2月發售遊戲

19日	バチャコップスペシャルパック	VIRTUA COP SPECIAL PACK	SEGA	5800日圓	STG
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ラングリッサー~Dramatic Edition~	夢幻模擬戰~Dramatic Edition~	MASIYA	6300日圓	SRPG
26日	バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
	■Jリーグ実況炎のストライカー	日本職業足球聯賽 實況炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	■白き魔女 もうひとつの英雄伝説	白魔女~另一個的英雄傳說~	HUDSON	6800日圓	RPG
	SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	3800日圓	RAC
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ACT
	慟哭 そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	6800日圓	AVG
	ステラアサルトSS	STEEL ASSULT SS	SIMS	5800日圓	STG
	メッセージ・ナビVol. 2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
	あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
2月	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士大冒險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	スゴベンチャー~ドラゴンマスターシルク外伝~	DRAGON MASTER SILK外傳	DATAM POLYSTAR	5800日圓	RPG
	パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

3月發售遊戲

5日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	★セガワールドワイドサッカー98	SEGA WORLD WIDE SOCCER 98	SEGA	5800日圓	SPT
	ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
	VIRTUAL麻雀	VIRTUAL麻雀	MICRONET	5800日圓	TAB
12日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	★GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サターンコレクション）	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（SATURN COLLECTION）	GAME ART	2800日圓	STG
	★SANKYO FEVER実機シミュレーションS（サターンコレクション）	SANKYO FEVER實機模擬S（SATURN COLLECTION）	TEL研究所	2800日圓	TAB
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ!!	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	上海 万里の長城（サターンコレクション）	上海萬里長城（SATURN COLLECTION）	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	コマンド&コンカー（サターンコレクション）	COMMAND & CONQUER（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SLG
	ダイナマイト刑事（サターンコレクション）	DYNAMITE刑事（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	ACT
19日	■新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION 鋼鐵之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	■モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	■SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	■クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
	★テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
26日	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	■わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	■THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	提督の決断III withパワーアップキット	提督之決斷 III with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
中旬	湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	6800日圓	RAC
下旬	■サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	5800日圓	FIG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
3月	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	ワンダー3／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	5800日圓	RAC
	★プロ野球グレイテストナイン98	職業棒球GREATEST NINE 98	SEGA	5800日圓	SPT
	ドラゴンフォースII~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~（暫名）	SEGA	5800日圓	RPG
	チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か？仕事か！？…~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	NCS	6300日圓	SLG
	ザ・コンビニ2~国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	■信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 將星錄	光榮	5800日圓	SLG
	★組み立てバトルくっつけっと	組合BATTLE	TECHNO SOFT	5800日圓	PUZ
	■サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
9日	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
23日	GUNGRIFFON 〒 (仮称)	GUNGRIFFON II (暫名)	GAME ART	6800日圓	STG
	■ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	★アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓、	AVG
30日	■ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
中旬	英雄志願 Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
4月	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	■SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SEGA AGES / FANTASY STAR COLLECTION	SEGA	4800日圓	RPG



7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
28日	■王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
7月	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年春	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	SNKファンコレクション 餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG (仮称)	WORLD SOCCER RPG (暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 2 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	■少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	價格未定	AVG
	ルームメイト3~涼子 風の輝く 朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	クロック!パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	★アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
98年	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	★SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード (仮称)	E-tude (暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
未定	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー・FOR SEGANET (仮称)	走超級迷你四驅工廠 FOR SEGANET (暫名,MODEM專用)	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン (仮称)	打吡大賽馬 (暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	スレイヤーズろいやる2 (仮称)	魔劍美神ROYAL 2 (暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
	ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	X 2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎 (暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王 黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES (仮称) ワーズ (仮称)	現代大戰略Strikes (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	ワーズ (仮称)	"WARRZ (暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ (仮称)	SONIC THE FIGHTERS (暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	徳間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム (仮称)	安靈曲 (暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S. Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊 (暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	サターンボンバーマン (仮称)	SATURN BOMBERMAN (暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
	ダンジョン・マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG

N64

2月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2月	ウェインガレツキー 3D ホッケー (仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY (暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
	スノーボーディング (仮称)	SNOW BOARDING (暫名)	任天堂	6800日圓	SPT

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

3月發售遊戲

19日	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
	■SONICWINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG
26日	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	6800日圓	FIG
	進め！対戦ぱずるだま~闘魂まるたま町~（仮称）	進發!對戰PUZZLE蛋~鬥魂丸玉町~（暫名）	KONAMI	6800日圓	PUZ
27日	■エアターボ６４	AIR TURBO 64	HUMAN	價格未定	RAC
3月	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

4月發售遊戲

30日	■ボンバーマンヒーロー~ミリアン王女を救え！~	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	6800日圓	不詳
4月	スーパースピードレース６４	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	7800日圓	RAC
	ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

6月發售遊戲

6月	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	F－ ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT

7月發售遊戲

7月	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Ｌｅｔ’ｓスマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
98年秋	ポケモンスナップ	任天堂	價格未定	ACT	
98年	キングヒル（仮称）	KING HILL（暫名）	KEMCO	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHERDIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
★ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

超級任天堂

3月發售遊戲

19日	実況パワフルプロ野球ＢＡＳＩＣ（仮称）	實況棒球BASIC（暫名）	KONAMI	5800日圓	SPT

發售日未定遊戲

マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB
ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT
ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

2月發售遊戲

26日	～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

98年春	ブレイジングスター	BRAZING STAR（卡帶）	SNK	價格未定	STG
	ブレイジングスター	BRAZING STAR（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
	METAL SLUG 2	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	價格未定	ACT
	METAL SLUG 2	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」(郵費每本港幣7.2元)

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣)

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌專賣店
九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖 TEL：2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方188商場147號舖 TEL：2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街6號地下W舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第六十七期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

ACT

ARMORED CORE魅影計劃 …… 64
BATTLE CIRCUIT …… 42
BOBMERMAN WORLD …… 58
CROC THE LEGEND OF THE GOBBOS …… 61、62
CHEESY …… 56
CYBER EGG BATTLE CHAMPION …… 58
DAMDAM STOMPLAND …… 61
DAMDAM STORM PLANT …… 58
DUNGEOUS & DRAGONS COLLECTION …… 47
FANTASTIC FOUR …… 57
He's back FROGGER …… 63
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2 …… 39
LOMAX大冒險 …… 36
MAD STALKER …… 53
METAL SLUG …… 52
NIGHTMARE CREATURE …… 61、62
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE …… 59
ODO ODO ODDITY …… 45
PANZER BANDIT …… 49、50、51、55
POITTER'S POINT …… 51
PROJECT OVERKILL …… 34
PANDEMONIUM 2 …… 61
Q版戰機RAINBOW WINGS …… 61
ROCKMAN 8 …… 32、39
ROCKMAN X2 …… 42
ROCKMAN X4 …… 47
SUPER PANG COLLECTION …… 45
THE GREAT BATTLE VI …… 47
TWISTED METAL EX …… 57
ZEIRAM ZONE …… 39-40
天誅 …… 65
古惑狼 …… 30
古惑狼2 …… 62、65
風之古洛羅亞 …… 61、64
我是東巴 …… 65、66、67
機動戰士Z高達 …… 63
生化危機2 …… 32、42、47、51、62-66、67
佳亞雷計劃 …… 61
裝甲騎兵外傳 藍騎士物語 …… 61
變形金剛BEAST WAR …… 61
叮噹2 SOS!仙境國 …… 43
西曆1999～法魯王之復活 …… 53
忍者查查丸鬼斬忍法帖 …… 43
金字塔冒險 …… 39
侏羅紀公園～迷失世界 …… 57
海腹川背‧旬 …… 44
烏鴉 …… 44
菲洛羅與古羅頓 …… 52
惡魔城X～月下之夜想曲 …… 46
盜墓者TOMB RAIDERS …… 37-42
盜墓者TOMB RAIDER 2 …… 57、62-66
超光速GRANDOLL …… 51、54
裝甲騎兵 藍騎士傳說 …… 57
蜘蛛王冒險記 …… 44
撞磚RETURNS …… 55
蝙蝠俠不敗之謎 …… 42
雙界儀 …… 58
魔法草蜢 …… 44

ARPG

ALUNDRA …… 47、49、50
GRANSTREAM傳紀 …… 58、59、62、63
雷弩機兵 …… 53、54

AVG

10101"WITH"THE STARSHIP …… 62
ALICE IN CYBERLAND …… 31、32、40
BODY HAZARD …… 48
B線上的ALICE …… 58
CLOCK TOWER 2 …… 37、39-40
DISC WORLD II …… 58
DOOP …… 61
FADE TO BLACK …… 49
METAL GEAR SOLID …… 47
POLICENAUTS …… 18-20、22-26、28-33、35、39
PRISONER OF ICE …… 63
QUANTUM GATE I 惡夢之序章 …… 51
R?MJ 神秘的醫院 …… 58
REFRAIN LOVE …… 45
RIVEN THE SEQUEL TO MYST …… 66
ROCKMAN NEO …… 55
ROCKMAN DASH …… 59、62、64、65
SUPER ADVENTURE ROCKMAN …… 47
THE CITY OF LOST CHILDREN …… 59、67
KING OF FIGHTERS京 …… 67
VOICE PARADICE EXCELLA …… 38
WELCOME HOUSE 2 …… 41
九龍風水傳 …… 21、22、38、44、45、46
小丑殺人事件 …… 62
不空房 …… 50
火龍娘 …… 59
心跳回憶劇場系列～虹色的青春 …… 41、47、52、53
月夜症候群 …… 52、56、58、59
同級生2 …… 52-56
金田一竹年事件簿～地獄遊園殺人事件 …… 66
金田一少年之事件簿～悲報島新的悲劇 …… 38、39-40
地獄先生 …… 49
卒業VACATION …… 61
卒業CROSSWORLD …… 45
南方珀堂登場 …… 54
祖尼狄卡之貓 …… 49、50、51、52
秘寶王 …… 49
深海歷險 …… 21、32、45
雷朋三世加利賀圖城-再會 …… 10、38、42
聖天空戰記 …… 59
熱砂之惑星 …… 58
機動戰士高達THE WAR FOR EARTH …… 48、49
爆烈HUNTER …… 47
寶魔HUNTER蘭姆PAINT MAKER …… 38
魔法少女PETTY SAMMY …… 40
魔法少女PRETTY SAMY PART 2 In the Julyhelm …… 45
魔劍美神 …… 51

ETC

3D射擊遊戲工場 …… 40
ARC THE LAD怪物遊戲WITH賭搏遊戲 …… 55
DARK HUNTER ～上 異次元學院～ …… 47
DARK HUNTER ～下 妖魔之森～ …… 51
FREE TALK STUDIO …… 59
KONAMI ANTIQUES～MSX COLLECTION VOL.1 …… 63
KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION VOL.2 …… 66
NAMCO博物館VOL. 4 …… 37
NAMCO博物館VOL. 5 …… 44
NAMCO博物館ENCORE …… 53、55、59、61
NAMCO ANTHOLOGY 1 …… 66
NOeL 2~La neige~ …… 55、56、61、64、67
OTHER LIFE AZURE DREAMS …… 58
PaRappa the Rappar …… 64
Parlor!PRO彈珠機實機模擬 …… 49
ROCKY×HOPPERS …… 48
RPG創作室3 …… 63
SRPG創作室 …… 47
THE心理遊戲2 …… 48
TRUE LOVE STORY PREMIUM CD …… 47
不可思議國的ANGELIOUE …… 44
心跳回憶選集藤崎詩織 …… 46
心理遊戲3 …… 63
虹色町之奇跡 …… 47、52
究極地獄V …… 66
音樂小説創作室 …… 47
奧林匹克‧山佐‧VIRTUAL彈珠機 …… 49
新超級機械人大戰SPECIAL DISC …… 46
遊戲日本史～革命兒 織田信長 …… 47
寶魔HUNTER琳姆WITH PAINT MAKER …… 44
魔法之約會 心跳告白大作戰 …… 58

FIG

120%完美少女 …… 49
ASUKA 120% EXCELLENT …… 46
BATTLE MASTER …… 66
BLOODY ROAR …… 56、61、62
CRITIAL BLOW …… 55-59、62、63
CYBERBOTS …… 65
CYBER EGG BATTLE CHAMPION …… 65
DUAL HEROES …… 56
FIGHTING CUP …… 61
FIGHTERS IMPACT …… 46、47
FIGHTING HISTORY DYNAMIC …… 52
FIGHTING ILLUSION~K1 REVENGE …… 58
FIGHTING NETWORK RINGS …… 46、55
FIGHTING武術 …… 56、59
FIST …… 38
GUNDAM THE BATTLE MASTER …… 47、51
HEAVEN'S GATE …… 39
LIGHTNING LEGEND大悟之大冒險 …… 41
MARVEL SUPER HEROES …… 32、51
ROBO‧PIT 2 …… 47、56
SABER MARIONETTE J~BATTLE SABERS …… 46
SOUL EDGE …… 40、57
STREET FIGHTER COLLECTION …… 47
THE MASTER FIGHTERS …… 63
TOBAL 2 …… 47、48、49、57
VAMPIRE SAVIOR …… 47、48、49、50
VIRTUAL飛龍之拳 …… 47、46、54
X-MEN VS街頭霸王EX EDITION …… 64、65
ZERO DIVIDE 2 …… 21、22、43、51、52、53
ZXE-D …… 21、31、40
三國無雙 …… 37、44、46、57
水木茂之妖怪戰鬼 …… 48
武士道之刃 …… 30、44、45
拳皇'96 …… 53
浪客劍心～維新激鬥編 …… 31、38
神凰拳 …… 46
鬥神傳3 …… 37、40
鬥姬傳承ANGEL EYES …… 64
修羅之門 …… 67
侍魂 天草降臨SPECIAL …… 65、66
街頭霸王EX PLUS α …… 47、53、54
街頭霸王COLLECTION …… 57
超人學園鋼帝王 …… 54
亂馬1/2格鬥復興 …… 39
龍珠FINAL BOUT …… 49、52、56
龍爭虎鬥三部曲 …… 57
覺悟之進 …… 46

PUZ

BUILDING CRUSH …… 36
CALCOLO! …… 62
HAUNTED JUNCTION …… 42
I.Q. …… 43
NEXT KING …… 49
PASTEL MUSES …… 52
PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰 …… 59
PUYOPUYO SUN決定盤 …… 58
PUZZLE ARENA鬥神傳 …… 47、52
PUZZLE BOBBLE 3DX …… 58
STAR SWEEP …… 61
STRESSLESS LESSON …… 54
上海GREAT MOMENTS …… 42
女子健身撞磚 …… 42
心跳回憶對戰砌圖蛋 …… 52
倉庫番BASIC …… 55
骨牌先生 …… 66
推磚少女 …… 32

RAC

BUG RIDERS …… 66
COOL BOARDERS 2 …… 52、55
DARE DEVIL DERBY 3D …… 42
DEFEAT LIGHTNING …… 46、50
DEKA 4驅～TOUGH THE TRACK～ …… 46、48
DESTRUCTION DERBY 2 …… 37
EXTREME-G …… 62
FORMULA 1'97 …… 56
GALLOP RACER 2 …… 63
GRAN TURISMO …… 57、65、66
GRAND TOUR RACING'98 …… 59
HASHIRIYA狼群之傳說 …… 48
IMPACT RACING衝擊賽車 …… 34
INDY 500 …… 50
JET MOTO …… 55
MAX RACER …… 48
MICRO MACHINES …… 66
MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~ …… 64
OVER DRIVIN' 2 …… 53
OPTION TURNING CAR BATTLE …… 67
PORSCHE CHALLENGE …… 56
Q版賽車 2 …… 38、43
Q版賽車3 …… 64
RACING GROOVY …… 42
RAGE RACER …… 38、39
RAY TRACERS …… 42
RECIPROHEAT 5000 …… 46、52、53、54
ROCKMAN BATTLE & CHASE …… 42
RUNABOUT …… 46、48、49、50、51
RUNNING HIGH …… 47、48
STAR WINDER …… 59
SPEED KING …… 39
STREET GAME'97 …… 47
TEST DRIVE 4 …… 62
VMX RACING越野電單車大賽 …… 29、56
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION …… 58
山卡MAX最速DRIFT MASTER …… 31、42
全日本GT選手權MAX REV. …… 44
名車列傳Greatest 70's …… 65
印第安納賽車 …… 47
冼拿小型賽車2 …… 63
拯救24小時 …… 45
洛克人賽車 …… 45
首都高BATTLE R …… 47、48
首都高BATTLE外傳 …… 40
高智能方程式 SAGA~EXPREME SPEED~ …… 56
達喀爾'97 …… 46、47
頭文字D …… 66
激突！四驅大戰 …… 55

RPG

BASTARD!! …… 33、38、41-42、44、45
BLUE BREAKER …… 66
BOUNTY SWORD FIRST …… 51
BOUNTRY GATE …… 54
BREATH OF FIRE 龍之戰士III …… 32、48、51、52、54、58
CRIME CRACKERS 2 …… 63
FINAL FANTASY VII …… 30、31、42
FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL …… 59
KEIN THE VAMPIRE最後的選擇 …… 51
LAGUACURE …… 56、58
LINDA3 AGAIN …… 56
Neorude …… 49
Neorude2 …… 63
OUT LIVE …… 55
PAL～犬神傳説 …… 47
PARADISE LOST …… 48
SAGA FRONTIER …… 52、53-56
SPECTRAL TOWER 2 …… 65
TALES OF DESTINY …… 53、56、58、65、66、67
VOICE FANTASIA …… 59
WILD ARMS …… 31、37、39-42
大冒險DELUXE …… 47
女神異聞錄～PERSONA …… 21、31、33-40、42
太空戰士4 FINAL FANTASY IV …… 45
巴洛迪煞巴戰記～翼之勳章 …… 38
兵鋒RPG …… 65

編者話

MS戰記

在遙遠的東方？



◆傳說中的殖民衛星

在遙遠的東方，有一個叫日本的殖民衛星，曾聽聞那裏藏了不少寶物…**MS**為了那些寶物就儲定一大堆子彈和能源，準備出發到那裏尋寶，結果在大年初二的早上向這個既可怕又多寶物的殖民衛星進發…



◆打算尋寶的MS樣子

到達後……

MS到達的第一天，為了佔領一個細小的住所，已花了數彈藥，就在沒有補給的情況下，展開連續五天的戰鬥。就在這五天裏，找到不少傳說中的寶物……

紅白機


◆SD高達2之膠囊戰記


◆SD騎士物語

◆SD騎士物語2

MEGA DRIVE

註：這只是一少部份的寶物，還有一大堆…（聽聞機倉早就爆咗……）


◆SHINING AND THE DARKNESS


◆SHINING FORCE

模型


◆1/600的傳說巨神


◆1/920的泰坦3


◆十五機（機甲艦隊）

除此之外還有大量㊣ GAMES

超任


◆BREATH OF FIRE（龍之戰士）


◆BREATH OF FIRE II（龍之戰士II）


◆SD英雄戰記

結果……

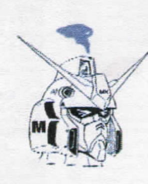
MS為了這些寶物受了不少重擊，結果重傷而回（但聽聞還要回公司提稿……），至於彈藥方面…就…哈…哈…



◆出現負數……

最後……

MS的狀態極度不調……


◆每天就是這樣子上班……

正正經經編者話

恭喜發財……雖然是晚了一點。新年之前，我們在時代廣場的「**超級無敵PlayStation樂園**」中舉行了兩次**《BIO HAZARD 2》**的介紹節目兼比賽，大家有沒有到場看看呢？初次做這樣的現場節目，免不了有些錯漏，下次有機會相信會做得更好吧。

今期將會是《HYPER電腦遊園地》最後一期附在《遊戲誌》之內。3月開始，它就會正式在大家面前出現。不過，大家不用擔心《遊戲誌》再不會介紹PC遊戲，《遊戲誌》是本包羅萬有的遊戲刊物嘛，最新的PC遊戲我們還是會第一時間跟大家介紹的。

最近發生了一宗違反限制表的事情。本來這是常有的事，我們大都是向有關廠商吐吐苦水便算。不過今次有點不同，因為關係到金錢交易，自然變成了嚴重的事態。這也是香港遊戲雜誌發展中必然發生的小插曲——介紹遊戲最初只是一種「公關宣傳」活動，發展到現在已開始出現各種各樣的生意，漫畫、商品、攻略本等，一切也不再是小孩子的遊戲，在甚麼時候推出甚麼情報自然是生意的一部分。破壞了這種規則，原本可以成為生意的東西有可能變得一文不值，從某個角度來看，這也算是一種商業犯罪吧？

當然，法例沒有人去徹底執行，說甚麼也是徒然的。將來香港遊戲雜誌怎麼走，全看這一次了。



米奇話——

過年的時候沒有在香港看過半齣電影，想不到一到台灣就跑進了電影院，皆因那是期待已久的《異形4》。故事相信很多人都知是薛歌妮韋花給複製復活了。我不打算談太多，免得給未看的讀者寄郵包炸彈給我，只想說一點觀後感——複製韋普莉據說是用她的血的，怎麼連她身上的異形幼蟲也可複製出來，異形幼蟲幾時成為了她的基因的一部分？所謂荷里活的編劇有時也只懂把時下流行的話題塞進劇本裏，對「科學幻想應建基於科學」這概念有時也真一塌糊塗。

我想，《異形》第五集的副題大可名為《神勇雙妹嘜》，得到了超能力的韋普莉加上「完美」的柯兒，看過之後你一定會贊同。

休息、工作、再工作……

在這一個農曆新年，余的旅遊計劃雖然因種種原因被擱置，不過在這一個短短的假期中，余終於可以休息一下，看想看的賀歲電影，玩想想的遊戲，其中《BIO 2》的確是十分值得去玩，但可惜只是玩了三天左右，就乜都爆哂，真冇癮，不過都係多得J.J本攻略全書先至玩得咁快咋！

唔知大家有冇玩《侍魂64》呢？余就十分鍾意喇！可惜唔係好多地方有得玩啦，唉！另一隻期待的遊戲《MVC》，余亦試玩過，的確極之不錯；雖然MORRIGAN妳唔夠勁，但係余依然會支持妳嘅！

FROM：天草四郎 時貞／魔城城主AMAKUSA

小健健「6號餐要多隻淨熱狗」編者話

本來有兩間「小新」茶餐廳是G.P.M眾人解決「飢餓」這問題的熱門地點，可惜其中有一間時常出現如古代牧羊犬般大的老鼠在天花板四處竄，（沒有這麼誇張吧？！最多只不過像隻曲架犬那麼大而己）故此眾人便幾乎一日兩餐都是在餘下那間「小新」處覓食。不過說起來，這班當編輯的傢伙好像本能推使的，每次都會叫同一類食品或飲品。例如Agent X就永遠只會叫大自然感覺（檸水是也）；KOTARO就比較怪，中午會叫兩個茶餐，而晚上則會來個窩蛋免治牛肉飯，而且每次都很努力的用五分鐘把牛肉、蛋及飯拌勻；還有ZAC的凍鴛鴦、黃昏的熱好立克、ARES的凍齋啡少甜；當然不少得小健健的6號餐要多隻淨熱狗啦。（這傢伙又是說食的，真悶……）

（忘了說，今期有兩位新同事加入，他們就是積奇及非洲，多多指教啦。）

山寺良牙不平凡日記——

日期：1998年1月26日及2月2日

天氣：晴

內容：今天特意早起，並且要在11時30分前到車站月台，原因何在？皆因是要趕搭11時35分至45分到站的列車，有甚麼列車要特意去坐？相信各位已在電視新聞上得知，那就是香港鐵道史上首次出現的雙層列車。果然是屬日本新幹線級（E1 MAX系）的車廂，座下去十分舒適，另外坐上下層各有不同的景觀，那份感觸根本無法用筆墨去形容。這次的體驗，令本人一生難忘。

欄外問：究竟本人住在何區呢？（答案可從上文找/ 推算到。）

■南行車頭no. TLS 002是否代表《True Love Story 2》呢？

非洲 -JELLY 第一話：

初入GPM抱住一份很沉重的心情，因為第一日返工，OFFICE內瀰漫住一片烏雲，氣氛十分陰沉。但相處了短短數天，發覺同事們都並非如此，每人都充滿生氣，可能是他們趕稿後都變得疲倦吧。幸好第一日返工時，除了自己還有一位新同事。在OFFICE內年紀最少的便是自己，希望各同事能多多關照，THANKS！

給所有煩惱者（包括我自己）：TAZ



又到"怪獸"說話時間

一個令筆者非常期待的作品~《Sentimental Graffiti》，因為當筆者第一次看到這遊戲的資料時，已經覺得這遊戲裏的人物設定非常漂亮，而現在這遊戲亦終於推出市面。雖然現在已經買了這個遊戲，但筆者已經決定將會購買埋《S.G.》一系列產品中的兩個月曆及公仔等放在家　慢慢欣賞。

最近，筆者發現在灣仔某商場　的一間賣VCD的商店有一隻筆者在小孩時最喜歡的卡通片之一~《小雙俠》，當時筆者感覺到有一種莫名其妙的興奮。(怪獸)

等待黎明的黑龍話

◆等到了！終於也等到了！黑龍的新生將由下期開始，真是太好了，這可能是給黑龍最好的生日禮物………

◆哈！想不到依然有朋友記得黑龍的生日，真是高興，亦非常感激，然而，今年「她」會不會出現呢？

◆今年的新年真是過得又無聊又充實，無聊者是只拜了一日年，充實者是真真正正的「執屋」，現在終於似一個家了，不過………總而言之，一切將由下期重新開始！！！

我是積奇！

由今期開始積奇正式出場啦！多得各方高手相助，終於無驚無險的渡過了（無需進入地獄），不經不覺已過了個多星期，工作算是習慣了，在此多謝小健健時常過兩招給小弟，真是感激不盡（很好人呢）。以後的日子還請大家多多指教，提點提點，使小弟的小宇宙得以提升，一起打倒教皇吧（？）！

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：7-X01

轉眼間，新年假期又過去；在上班的途中，突然有一點納悶的感覺。正值A-LEVEL就快開始，眼看朋友正在努力讀書的時候，亦會回想起以前的日子。那時候雖然辛苦，但是的確令人懷念。希望我那位好朋友能夠取得好的成績，可以入讀自己所喜歡的大學及學系！

假期之後，工作的速度似乎有遲緩，亦是自我反省的時候了。

ZAC「編姐（姐）話」第四回

姓名：石黑都紀子

出生日期：1974-1-17

星座：山羊座

血型：AB型血

三圍：82•59•88

身高：167cm

興趣：SPORT GYM

所屬車隊：ECLIPSE～TOYOTA TEAM TOM'S～



J.J 新年發傻話：

◆新年期間沒有了原定的節目，只好自組「單人日本五天團」，卻發覺在日本有受到跟縱的嫌疑，皆因在下竟然一次又一次碰上「雙雙三人組（？）」，雖說大家的活動範圍不外乎是那幾處，但總不致這麼巧合吧……話說回來，原來MS在晚上可以用來當盾牌用，招徠客人的傢伙都不再找在下了，多謝多謝。

◆新年新希望，我不可以再遲到……我要打掃好自己的家……祝君早安……天下太平……

「請問各位有否過了一個愉快新年假期」之福田君話——

今期要講嘅CD係來自單人組合（例如ZARD）T.M.Revolution之第三張大碟《triple joker》，TMR現時在日本紅得發紫就唔在講，這種成就當然係要歸功於監製淺倉大介的獨具慧眼，同埋西川貴教嘅硬朗唱功AND有啲妖味嘅造型，入面收錄咗大HIT單曲《LEVEL 4》、《HIGH PRESSURE》和《WHITE BREATH》，買嚟炸機一流。



身子虛弱的覺羅

不知是不是「苦」年的關係，在下由新年開始就不停地染病，直至最近身體仍然未感舒適。雖然上工不久，但已經有想放大假的意圖，而且還希望可以回大陸一趟，不過這是個不可能實現的妄想。另外近日在下正想買模型的時候，發現很多模型的價錢都大幅度提高，令在下望而卻步，難道新年真是發財的大日子，所以令那些無良的店主加價。

另外今期的AZEL攻略，雖然是在下所做，但感覺好像不太好，而且速度太慢，令在下有些慚愧，希望下期可以有所改善。

KOTARO 話——

一日，拙者在無意間看到某篇文章，其內容着實令拙者有感而發……

重覆看了數遍之後，拙者心裏不停地反思，究竟日本生產商有沒有配額限制？日本人眼中的香港是怎樣？香港的機迷是不是因為購買不到原裝才被逼要染指翻版？海關又可以採取甚麼行動？

……然而誰又歪曲事實的真相，宣揚錯誤的訊息呢？

GAME MUSIC STATION

AZEL-PANZER DRAGOON RPG

遊戲：《AZEL-PANZER DRAGOON RPG》
發售商：MARVELOUS ENTERTAINMENT LTD.
編號：MJCA-00009
發售日：1997年12月17日
價格：2625日圓（連稅）

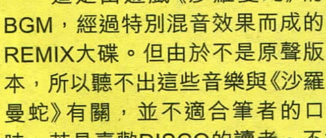


此乃世嘉家用機名作《飛龍》最新版本之原聲大碟加體驗版的2枚組特集，先旨聲明由於附送體驗版的關係，如已買了此遊戲這CD是可以不理的。說回大碟本身，精彩的配樂完全切合遊戲世界觀的蒼涼味道，音質雖高但只是收錄了遊戲部份的BGM，對它有興趣的玩家倒不如購買於2月4日推出的完全音樂集。（FUKUDA）

評分：7分

SALAMANDER REMIXES

遊戲：《沙羅曼蛇》
發售商：KONAMI
編號：KICA7819
發售日：1998年1月21日
價格：2447日圓（連稅）



這是由遊戲《沙羅曼蛇》的BGM，經過特別混音效果而成的REMIX大碟。但由於不是原聲版本，所以聽不出這些音樂與《沙羅曼蛇》有關，並不適合筆者的口味，若是喜歡DISCO的讀者，不妨一試，但對些不聽DISCO音樂的人，不買也罷。（MS）

評分：6分

Dream of you／館林見晴

發售商：KONAMI
編號：KICA-7832
發售日：98年1月21日
價格：3059日圓



等了這麼久，館林見晴（菊池志穗）終於推出其首隻ALBUM——《Dream of you》，今次推出的ALBUM除收錄了上次SINGLE的歌曲外，更會收錄了一首由菊池志穗親自作詞的歌。另外曲種方面亦有不少，除了有快歌及慢歌以外，有一首聽下去更有意大利的風味，十分之有趣。而歌詞中，除了聽到她活潑開朗的一面外，也可聽到她憂鬱的一面，這隻ALBUM，是館林迷的必買之作。（山寺良牙）

評分：6分

BIOHAZARD 2 ORIGINAL SOUNDTRACK

發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1001
發售日：發售中
價格：約115元



在下最初看見這隻原聲大碟時，第一個反應是「乜BIOHAZARD有BGM嘅咩？」，於是便好奇地買來一聽，才發覺當自己投入在遊戲中的時候，會不自覺地將各首BGM當成是理所當然的東西，例如是OP的片段、與各階段G的戰鬥等……其實這遊戲的BGM對於提高恐怖感是有很大幫助的。

除此之外，這張大碟在編曲方面亦做得不錯，對於曾花過時間在《BIOHAZARD 2》的人來說，必定能令你回想起遊戲中一幕幕的經典場面。（丁丁君）

評分：8分

GAME MUSIC特訊

早陣子，我們已在書內介紹過CAPCOM即將設立新部門「SULEPUTER」，負責推出和CAPCOM有關的GAME MUSIC CD，現在其全線產品，已正式在KPS金獅影視超特店獨家發售，現時已推出的作品有《BIOHAZARD 2》及《私立JUSTICE學園》的遊戲原聲大碟，售價約115元，一個相當超值的價錢！除音樂CD外，CAPCOM亦設計了三款精美的MOUSEPAD推出市面發售，但因數量有限，想買便要趁手了。（丁丁君）

2月GAME MUSIC CD推介

陸行鳥之不可思議迷宮 ARRANGE VERSION "COI VANNI GIALLI"

遊戲：SQUARE《陸行鳥之不可思議迷宮》
發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10016
發售日：2月5日
售價：2718日圓



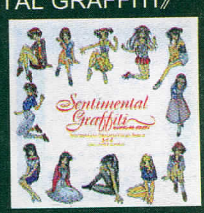
DEBUT 21

遊戲：NEC INTERCHANNEL《DEBUT 21》
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-5587
發售日：2月11日
售價：2854日圓



SENTIMENTAL GRAFFITI VOCAL ALBUM 【3×4】THE OTHER SEASONS

遊戲：NEC INTERCHANNEL《SENTIMENTAL GRAFFITI》
發售商：MARIN ENTERTAINMENT
編號：MMCM-5003
發售日：2月21日
售價：2800日圓



1998 AOU SHOW

日期：1998 年 2 月 18～19 日

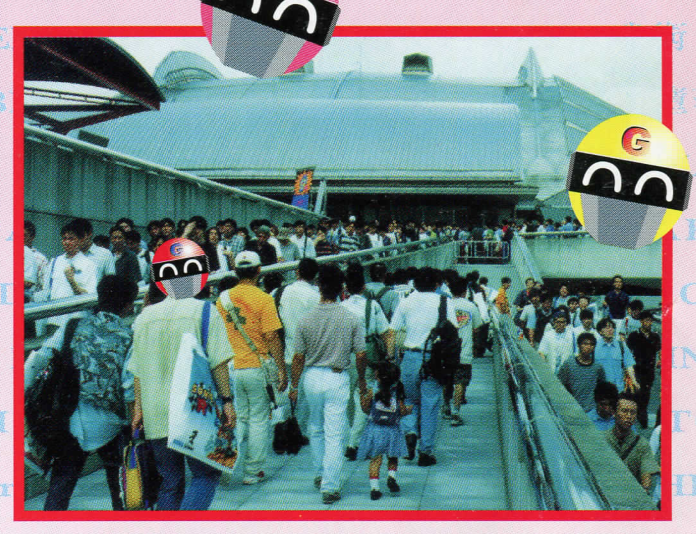
地點：日本 CONVENTION CENTRE 國際展示場 1 • 2 • 3 HALL

參展商：68 間

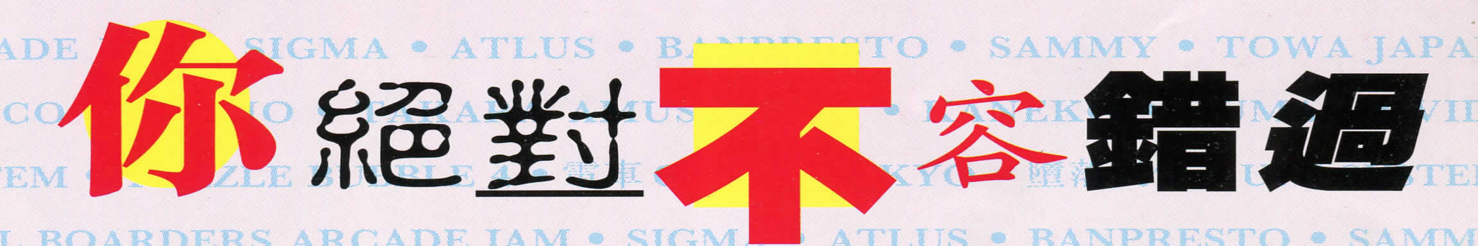
第 69 期《遊戲誌》將隨書附送特大附錄
《業務機戰隊 EX》

～1998 AOU SHOW SPECIAL～





為你詳盡報道 1998 AOU SHOW 展出之所有街機作品情報
有去嘅要睇 去咗都未必知得咁詳細



《遊戲誌》第 69 期

1998 年 2 月 27 日星期五出版